

МУТАНТЫ

ТОЧКА ОТСЧЕТА



Путеводитель по Зоне

Мраморные болота



Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 16 лет.
В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16».

МУТАНТЫ

ТОЧКА ОТСЧЕТА

МАРАМОРНЫЕ БОЛОТА

Издатель ООО «Студия 101», mail:vox@studio101.ru, www.studio101.ru.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ И РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ВЫ МОЖЕТЕ НАЙТИ НА САЙТЕ ИЗДАТЕЛЯ.

ПОДДЕРЖКА ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ ОБЩЕСТВОМ ДРУЗЕЙ МОНХГАУЗЕНА: WWW.KARLMUNCHHAUSEN.RU.

Автор: Анастасия «Хима» Гастева

Редактура: Дмитрий «Нахес» Третьяков

Корректорская работа: Прина «Сильвингвен» Банкатова

Иллюстрации: Алексей Михайлов и Марина Таһикого Жилина

Создание макета дизайна: Кристиан Гранат

Верстка и дизайн: Мария «Марэн» Шемшуренко, Александр Ермаков

Технический редактор: Александр Ермаков

Координация клубов и маркетинг: Алексей «Тринити» Черняк

Главный по утилю и конструктивным предложениям:

Дмитрий «Нахес» Третьяков

Руководство проектом: Александр Ермаков

Тестирование: команда Day 20: Анастасия «Хима» Гастева, Никита Холодинов, Оля Шейкина, Денис Мельников, Соня Тихонява; команда «Твоя игровая»: Анастасия «Хима» Гастева, Денис Бураков, Алексей «Тринити» Черняк, Александр Ермаков; а также Александр Vagant Семькин, Ольга Nussy Бибикина, Кирилл Dark Fluid Костунов, Тата Корнева, Наталья Костунова, Михаил Сорвачев, Сергей Зобов, Александр Bond Бондаренко, Мария Dreamer Смолина, Артемий Воложинский, Кайла «Кай» Тамагон

Спасибо Константину «Доктору Коту» Смыкову за ответы на непонятные вопросы в любое время дня и ночи

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не одобряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть, не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Произведено 24 июля 2020. Срок годности не ограничен.

Подписано в печать 10 июля 2020. Формат 60/90/8 (220/290 мм).

Гарнитуры TT Barrels, Dited, B52 и Supermolot Condensed. Бумага мелованная. Печать офсетная. Тираж 500 экз.

Текст, иллюстрации и издание на русском языке © ООО «Студия 101», 2020.

Настольная ролевая игра «Мутанты Точка отсчёта» создана командой Fria Ligan, <https://trialigan.se>.

© 2019 Cabinet Licensing LLC. MUTANT and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks of Cabinet Licensing LLC unless otherwise noted. Used with permission under the Community Content Agreement for Free League Workshop. All rights reserved.



МРАМОРНЫЕ БОЛОТА

Естественно, конец света наступил. И наступил он куда быстрее, чем кто-либо ожидал. Когда началась Багровая чума, мир уже был на грани катастрофы. Резкое изменение климата, глобальный экономический кризис, конфликты между старыми и новыми гегемонами — разразившаяся пандемия стала последней каплей.

В первый же год погибло больше миллиарда человек. Воцарился хаос. Последние надежды на восстановление прежнего порядка сгинули в горниле тотальной войны за последние крохи стратегических ресурсов. Большинству населения Земли не было суждено пережить гибель Древнего мира.

Когда всё было кончено, природа снова взяла своё и отвоевала всё, что когда-то отняли у неё города. На месте пожарниц зазеленела молодая поросль, а по заваленным мусором улицам некрополей из стекла и бетона сегодня гуляет лишь ветер.

Однако немногочисленные осколки человечества пережили апокалипсис. В Ковчеге, крохотном поселении на окраине мёртвого города, живёт твой Народ. Вы — пасынки человеческие, вы живы, вы разумны, но вы не люди. Вы — их отражения в кривых зеркалах, уроды, жуткие мутанты. Вы наделены невероятными, сверхъестественными силами, но вы нестабильны.

Недолговечны. И среди вас нет никого старше тридцати лет.

Никого, кроме Старика. Он ваш лидер, но он не такой, как вы. Он один из Древних людей. Десятилетиями он учил вас быть настороже и не выходить за пределы Ковчега. «Оставайтесь здесь, — говорил он, — иначе вас сожрёт Гниль. Или что похуже». До сих пор вы соблюдали его правила: питались довоенными запасами, прогоняли всякого, кто пытался приблизиться к стенам Ковчега. Но те дни позади. Еды становится всё меньше — скоро за неё начнут драться. Да и Старик в последнее время основательно сдал: говорят, он даже отлить не может без посторонней помощи. Похоже, теперь вы сами по себе.

Время выбираться наружу. Время исследовать Зону в поисках древних артефактов и новых знаний. Время строить, обрабатывать землю, искать других уцелевших — создавать новый мир на руинах старого. Время узнать тайну своего происхождения. Народ не способен размножаться — если ничего не сделать, вы попросту вымрете. Ваша единственная надежда — Эдем, наследие эпохи Древних, райский оазис, затерянный где-то посреди смертоносных просторов Зоны. Если верить легендам, именно там отважных искателей ждут и ответы на все вопросы, и спасение.

Мутанты. Точка отсчёта

Под свинцово-серым небом, дарующим холодные дожди, раскинулись поросшие пёстрыми мхами и лишайниками топи, поглотившие останки цивилизации Древних. Остовы некогда величественных строений из кирпича, мрамора и металла затянуты вьюнком и заросли молодыми деревьями, укоренившимися в трещинах. Проржавевшие ездовые машины навеки замерли среди глыб асфальта, а через их окна вырвались наружу ветви кустарников. Кишащая вечно голодными монстрами Река несёт свои гнилостные воды, медленно, но верно разъедая гранитный пояс, оберегающий Остров. Всего лишь один Мост соединяет этот Остров с Большой землёй, которую озаряет Золотой Луч, пронзающий вечно серое небо.

Добро пожаловать в край моросящих дождей, гнилостных туманов, величественных руин, ржавых ездовых машин, полузатопленных лодок, разрушенных мостов и вырвавшихся из-за ажурных кованых ограждений садов, ставших лесами. Добро пожаловать в Мраморные болота!

ВВЕДЕНИЕ

Ковчег, в котором живёт Народ, — это буквально ковчег: плавучая машина, на борту которой большими синими буквами выведено «цес Анаста»¹, что бы это ни значило. Когда-то это было изобильное место, где хватало еды, воды и разнообразных вещей. Но время шло, запасы подходили к концу, а Старик всё быстрее терял разум, и в конце концов мутанты осмелились встретиться с окружающим миром.

В холодный день, когда солнце светило особенно ярко и не стремилось уходить с небосклона, несколько мутантов встали перед Народом. Они говорили с нами, и слова отзывались в сердцах, даже Старик ненадолго очнулся от забытья и поддержал Первую экспедицию. Именно так он назвал эту группу.

В СОСТАВ ПЕРВОЙ ЭКСПЕДИЦИИ ВОШЛИ ЧЕТЫРЕ ОТВАЖНЫХ ПРЕДСТАВИТЕЛЯ НАРОДА:

- ❑ **хронистка Мирза** — мечтательница и идеалистка. Она верит, что где-то там есть другие Народы, которые станут верными друзьями обитателям «цес Анасты». У неё для каждого найдётся доброе слово, и она умеет подбодрить даже в самой отчаянной ситуации;
- ❑ **железячник Игнат** — любитель ржавого утиля и прочих обломков технологий Древних. Металлы сами притягиваются к его рукам. Он обладает специфическим чувством юмора, но не печалится, если над его шутками никто не смеётся. Главное, что ему самому весело;

«Наши дни сочтены. Народ обречён на смерть. Мы не такие, как бродячие псы и упыри, которых становится больше с каждым днём. Мы не такие, как Древние, которые когда-то заполонили весь мир. Старик сказал, что Древние называли бы нас мутантами. Но страшно не имя, схожее с Гнилью и наполненное страхом. Страшно другое: у нас нет детей, и за всё время существования Ковчега в его стенах не родилось ни одного ребёнка.

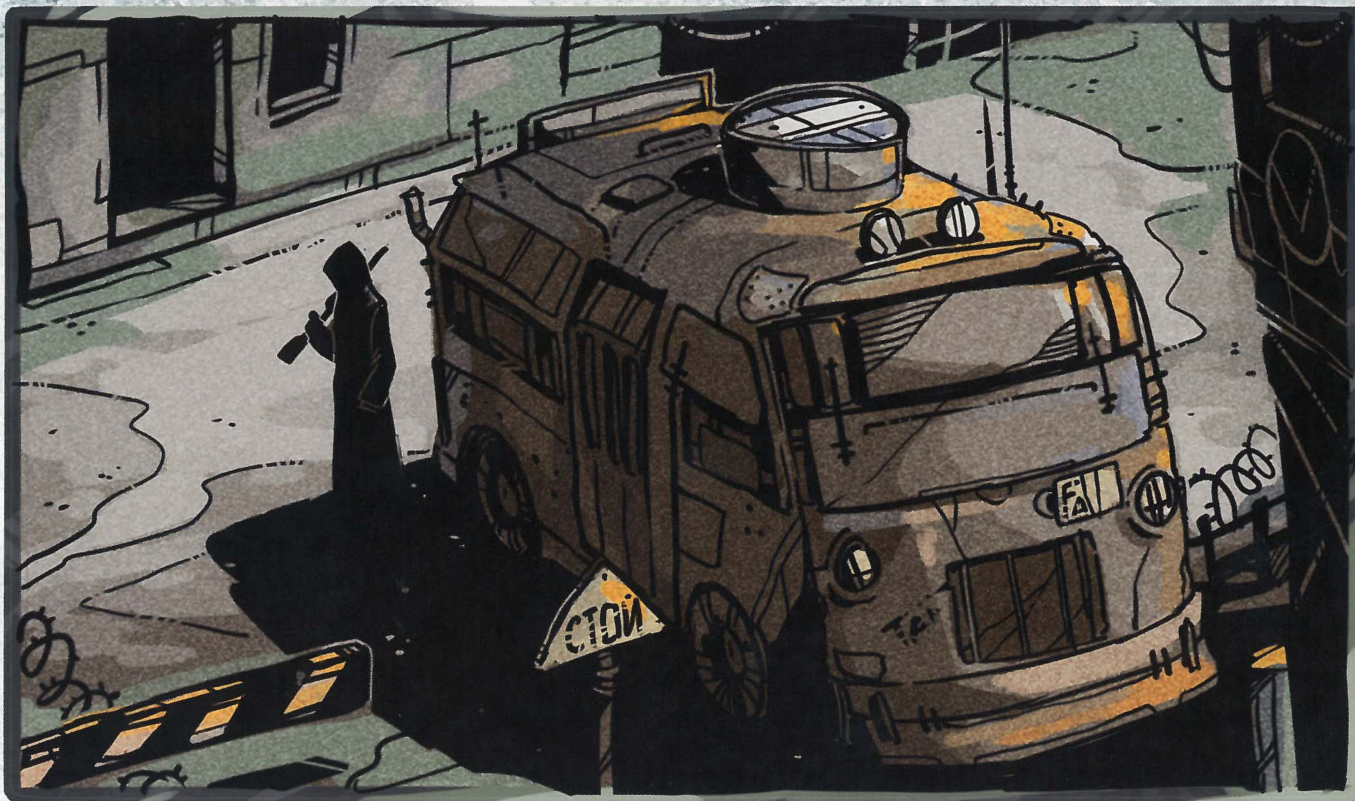
Вы все знаете об этом. Но есть надежда. Мы должны исследовать Зону и найти других себе подобных. Другие Народы — они должны существовать, и, если мы объединимся, мы станем сильнее. Что, если мы не можем начинать детей только друг от друга? Что, если существуют артефакты, которые могут это изменить? Послушайте меня! Если мы заплывём здесь, в Ковчеге, мы попросту вымерем. У нас нет другого выбора. Мы должны отправиться в Зону. Мы должны отыскать других».

— Хронистка Мирза

- ❑ **разведчица Мора** — молчаливая охотница с цепким взором, подмечающим мельчайшие детали. Она бывала в таких местах, где другие бы точно пропали, и, похоже, у неё какие-то особые отношения с Гнилью;
- ❑ **собачник Агафон** — деятельный охотник, который превыше всего на свете ценит приключения и обо- жает своего пса Орфо (он слышал, что так звали ка- кого-то адского пса из мифов Древних). Агафон и сам похож на зверя: у него острые клыки и мощные когти. Возможно, поэтому ему удалось договориться с Орфо. У них много общего.

Луна вставала много раз после этого собрания, и Народ привык к тому, что есть Первая экспедиция. Скудные богатства ближайших к Ковчегу заболоченных руин исчерпались довольно быстро. И даже Сокровищница, которую нашли чуть поодаль, тоже быстро опустела, хоть Экспедиция и приносила оттуда много еды. К тому же за богатства пришлось биться с упырями, и Мора с Агафоном были ранены. Нельзя сказать, что весь Остров, у берега которого на вечном приколе стоит Ковчег, был исследован целиком, но в общих чертах многие места стали известны Народу. Однако о том, что располагается за Мостом, оставалось лишь

¹ Круизный паром «Принцесса Анастасия», маршрут: Санкт-Петербург — Хельсинки — Стокгольм — Таллин — Санкт-Петербург.



гадать. Иногда, когда туман становился чуть менее густым, по ту сторону воды виднелись блуждающие огни.

Не так давно Экспедиция смогла обнаружить другой Народ! Это было грандиозное событие: Стражи Моста с радостью приняли Первую экспедицию, рассказали много о мире вокруг и дополнили карту Моря, отметив на ней все места, о которых что-либо слышали.

Первые две недели Экспедиция исследовала другую сторону Острова, однако оказалось, что искомое гораздо ближе: до поселения другого Народа не больше дня пути, если идти вверх по течению вдоль воды.

Вернувшись в Ковчег, исследователи поведали, что за Мостом есть место, которое Стражи Моста отмечают двумя крестами. Это поселение, жители которого, по словам Стражей, рады общаться и торговать с другим «носителями разума». Именно там Мирза ожидает найти артефакты и знания, которые помогут Народу выжить. Поэтому, принеся новости и карту в Ковчег, члены Экспедиции немедленно выдвинулись обратно.

Луна превратилась в месяц, потом опять стала полной, а Экспедиция так и не вернулась. Народ охватила тревога и беспокойство. Но всё же нашлись те, кто был особенно близок с пропавшими, новые герои, что отправятся на поиски Первой экспедиции. И да, эта

честь выпала именно вам — Второй экспедиции. Ваша цель — не просто найти новые пути развития Народа, а спасти его, и начать следует со спасения Первой экспедиции. От вас ожидают путешествия через воду и Мост. Туда, где виднеется Золотой Луч Надежды — указывающее на небо сооружение Древних,рывающееся из мхов и кустарника. Ведь если двигаться на юго-запад от Луча, можно прийти к Двум Крестам, а где-то там и пропали ваши друзья.

НАЧАЛО ПУТИ

Персонажи игроков — выходцы из Народа, которым выпала честь отправиться по следам Первой экспедиции. Опреснитель воды в Ковчеге работает с перебоями, а еды осталось всего ничего, да и население не растёт, а лишь убывает, ведь мутанты не размножаются. Рыба в топи водится, но она отравлена Гнилью. А гигантские зубастые осмеры — особенно агрессивные рыбы, наделённые то ли примитивным интеллектом, то ли простой, но эффективной животной смекалкой, — не дают никакой возможности путешествовать по воде¹. Они нападают стаями, переворачивают лодки и плоты и утаскивают на дно всё, что посчитают съе-

¹ Из-за местной фауны обычные байдарки и моторные лодки в Зоне бесполезны. Если кто-то из игроков получил такие артефакты при создании персонажа, то ведущий может разрешить их заменить, поскольку они в любом случае будут непригодны для привычного использования.

ПРОВАЛЫ И КЛЮЧЕВЫЕ УЛИКИ

Как ты помнишь, провал — дело тонкое: он должен не тормозить историю, а, наоборот, наполнять её интересными деталями. Героям предстоит искать следы пропавшей экспедиции, выводить лежцов на чистую воду, находить нестыковки и многое другое. Зачастую персонажам игроков предлагается пройти проверку наблюдательности, проницательности или влияния, чтобы получить ценную информацию. Что делать, если проверка оказалась провальной?

В любом случае нужно дать герою нужные для продвижения по сюжету сведения, но можно добавить какое-нибудь осложнение. Пусть эта информация достанется дорогой ценой, кто-то что-то заподозрит, кто-то окажется не в том месте не в то время, кто-то обидится или пострадает. Ведущий, никогда не прячь ключевые улики от персонажей игроков! Зачем героям проходить проверки навыков, если они в любом случае обнаружат улику? Это необходимо, чтобы игроки в случае успеха чувствовали, насколько их персонажи компетентны; чтобы устроить протагонистам интересное осложнение в случае провала и, наконец, чтобы игроки могли заработать пункты мутаций для своих героев.

добным, особенно пассажиров (см. «Осмеры», стр. 85). И пока Народ не найдёт способ противостоять опасностям глубин, водоплавающие мутанты и обладатели артефактов, связанных с водой, не смогут реализовать свои преимущества.

Почти всё тёплое время года ночи в этих местах светлы (хронисты говорят, что Древние называли их белыми). В такие ночи можно спокойно перемещаться по Зоне и работать даже в самые поздние часы. С конца мая по середину июля солнце вообще отказывается опускаться за горизонт, так что Народ не находит темноты под звёздами, а зимой ночь почти не уходит с просторов Зоны — световой день сокращается втрое и больше. Если путешествия героев происходят летом, то они получают +1 к разведке и от +1 до +4 к проверкам наблюдательности на открытом воздухе (в зависимости от конкретного месяца и времени суток). Зимой эти преимущества оборачиваются равноценными штрафами.

Когда во время создания персонажа игроки прописывают связи своих героев между собой и с персонажами ведущего, им нужно добавить ещё одно отношение, выбрав из списка ниже (или придумать свой вариант, вдохновляясь предложенными):

- ❑ «Я восхищаюсь [участником Первой экспедиции], поскольку он показал мне новые грани моих возможностей. Я хочу, чтобы он стал моим учителем».
- ❑ «Я должен спасти [участника Первой экспедиции], поскольку когда-то он спас меня».
- ❑ «[Участник Первой экспедиции] — пример того, что каждый из нас должен сделать для Народа. Я хочу превзойти его!»



ЛАНДШАФТ СЕКТОРА

Мраморные болота сильно отличаются от привычной для сухопутных жителей местности: это всё-таки болота! Поэтому при создании ландшафта сектора используй таблицу, приведённую ниже, вместо той, что можно найти в книге «Мутанты. Точка отсчёта» на стр. 160. Пройди проверку d66 или выбери:

D66	ЛАНДШАФТ	РУИНЫ	ОПАСНОСТЬ	АРТЕФАКТ
11–12	Густой лес	Нет	Да	Нет
13–15	Заросли кустарника	Нет	Да	Нет
16–21	Болота	Нет	Да	Нет
22–24	Гиблые топи	Нет	Да	Нет
25–26	Глубокие трясины	Нет	Да	Нет
31–32	Торфяные залежи	Нет	Да	Нет
33–35	Заросшие развалины	Да	Да	Да
36–42	Развалины	Да	Да	Да
43–51	Обветшалые строения	Да	Да	Да
52–56	Уцелевшие строения		Да	Да
61–64	Заброшенная пром-зона	Да	Да	Да
65–66	Поселение			



Ковчег соединён с сушей канатной дорогой. Река — почти непреодолимое препятствие для большинства врагов Народа. Живым существам попасть на борт практически невозможно, если только у них нет пригодной для этого сложной техники (уровень технологий нападающих 30 и больше) или они не располагают помощью кого-то «своего» внутри самого Ковчега. В любом случае при обороне «цес Анасты» Народ получает +1 к боевой подготовке. Ведущий, обрати внимание на неприступность Ковчега для некоторых угроз!

Тем не менее на Ковчеге завелись крысы. Видимо, даже осмеры не считают их съедобными. И это большая напасть — крысы пропитаны Гнилью, грызут обшивку стен и похищают еду. Пока на корабле живут

мохнатые паразиты, уровень продовольствия Ковчег падает на 2 каждую встречу, а убыль населения повышается на 1. Одним из возможных решений является проект «Защита от грызунов», который можно осуществить, найдя в Зоне барсиков. Но если игроки придумают что-то ещё, чтобы справиться с этой бедой, то будь милосерден к Народу, ведущий, и помоги им воплотить свои смелые замыслы!

МРАМОРНЫЕ БОЛОТА И МАГИСТРАЛЬНЫЙ СЮЖЕТ

В этой книге ты найдёшь описание четырёх особых секторов зоны Мраморных болот: Моста, Двух Крестов, Большой стройки и Земель Морпорта. Их объединяет общий сюжет, связанный с поисками членов Первой экспедиции. В Зоне несложно разместить любые особые секторы. Ты как ведущий можешь свободно решать, использовать ли те, что уже опубликованы в книгах или брошюрах, или создавать свои, следуя рекомендациям из книги «Мутанты. Точка отсчёта». Более того, история «Мраморных болот» укладывается в рамки магистрального сюжета и может быть его частью. Магистральный сюжет изложен в главе 16 книги «Мутанты. Точка отсчёта».

ВОЗВРАЩЕНИЕ ДОМОЙ

Хотя сюжет дополнения «Мраморные болота» и связывает несколько секторов Зоны, это не значит, что геро-

ям незачем возвращаться в Ковчег. В некоторых ситуациях им будет выгодно добраться до дома, поработать над общественным проектом, принести добычу или позвать на помощь. Более того, если персонажи надолго забросят Ковчег, он не будет развиваться, и Народ со временем погибнет.

Так что не нужно мешать героям периодически возвращаться назад и разбираться с угрозами Ковчегу, а также развивать свой дом. Например, если мутанты наловят барсиков в руинах Ниверситета, чтобы избавить Ковчег от грызунов, будет разумно принести клетки с животными на «цес Анасту», а не таскать их с собой по всем Мраморным болотам.

ГДЕ ЖЕ ЭДЕМ?

Эдем намеренно помещён за пределы карты, чтобы героям пришлось самим изобрести способ путешествия за Большую воду. Он может находиться в другой Зоне — в этом случае вам пригодятся правила по дальним путешествиям из дополнения «Путеводитель по Зоне №1. Логово рептилоидов» (см. стр. 24). Если отправлять персонажей игроков в другую Зону не очень уместно, то можно считать, что Эдем располагается на искусственном острове на краю карты. Что собой представляет Эдем, описано в главе 16 книги «Мутанты. Точка отсчёта».



ГЛАВНЫЕ ГРУППИРОВКИ МРАМОРНЫХ БОЛОТ

- ❑ Стражи Моста (см. стр. 8) — потомки учёных, студентов и инженеров. Чистые люди. Следят за тем, чтобы Мост не рухнул. Далеко от Моста уходят редко.
- ❑ Рыцари Золотого Луча (см. стр. 10) — выходцы из другого Ковчег, мутанты. Охраняют Мост. Странствующих Рыцарей можно встретить почти где угодно.
- ❑ Метрополитяне — обитатели подземного города, чистые люди. Караван метрополитян — самый большой и богатый в окрестностях. Его можно встретить на перегонах между крупными населёнными пунктами либо на отдыхе в одном из этих пунктов. Караван состоит из нескольких грузовых ездовых машин, которые сопровождают вооружённые винтовками всадники на прирученных лесных боссах. У метрополитян из каравана можно купить еду, воду, артефакты, телят лесных боссов и рабов. Они принимают оплату патронами, артефактами и рабами.
- ❑ Привратники (см. стр. 23) — банда Косатки. За пределами Двух Крестов её представители встречаются редко. Среди них есть и мутанты, и чистые люди.
- ❑ Адепты культа Играющего бога (см. стр. 24) за пределами Двух Крестов встречаются редко. Преимущественно чистые люди, хотя бывают и мутанты.
- ❑ Злые Осмеры (см. стр. 47) — крупная банда, охраняющая Большую стройку. Преимущественно мутанты. Небольшие отряды Осмеров встречаются в соседних с Большой стройкой секторах.
- ❑ Мегаголуби (см. стр. 87) — упыри с самобытной культурой. В основном встречаются по ту сторону Норы под Рекой.
- ❑ Маленький народец (см. стр. 86) — упыри с деловой хваткой. Редко уходят далеко от Норы под Рекой.
- ❑ Повстанцы (см. стр. 45) — трое (впоследствии, возможно, четверо) чистых, не тронутых Гнилью и малейшими пагубными мутациями людей из проекта «Мимир».
- ❑ Сопротивление (см. стр. 68) — две общины зверомутантов, обустроившиеся в бывшем порту.
- ❑ Ловцы еды (см. стр. 50) — упыри, научившиеся договариваться.
- ❑ Позитронные роботы (см. стр. 44) — роботы, прибывшие с Повстанцами и осознавшие себя.





МОСТ

Лишь одна надёжная переправа — Мост — соединяет Остров с другими землями. Он бы давно рухнул, если бы за ним усердно не ухаживали Стражи Моста — потомки учёных, лаборантов, профессоров и студентов, выживших в бомбоубежище под Университетом. Сам он давно превратился в руины, но вход в бункер расчищен и тщательно охраняется. Стражи всё ещё живут там и не склонны приглашать в своё убежище посторонних.

По обе стороны Моста выстроены форпосты, а сам Мост охраняют Рыцари Золотого Луча (см. ниже).

МЕСТА

Руины Университета (K23). Наполовину обрушившиеся галереи, фундаменты лабораторий и огромные пустующие аудитории с выбитыми стёклами и большим количеством сломанной мебели. Здесь можно найти кое-какой утиль, а также встретить диких барсиков (см. страницу 84), которые охотятся на крыс и насекомых среди развалин. Где-то в руинах прячется банда Рады.

Вход в бомбоубежище (K24). Одна из рухнувших галерей обнажает металлический люк, который охраняют четыре Стража Моста. Они пропускают только своих. Герои могут попасть в бомбоубежище или с боем, или если Стражи проникнутся к ним безоговорочным доверием.

Бомбоубежище (K24). Бункер со всё ещё работающей подземной электростанцией, системой рециркуляции воды, кухней, складом всякой всячины и большим помещением с койками. Здесь находятся старики, дети и несколько (обычно 3–4) отдыхающих от работы взрослых. Дети никогда не покидают убежище: Стражи Моста организовали всё так, чтобы они не попадались на глаза посторонним (даже Рыцарям Луча) и тем более не общались с ними.

Форпост на Острове (L24). Всякий, кто хочет пересечь Реку, перед тем как взойти на Мост, оказывается рядом с микроавтобусом, в котором сидит один из Стражей Моста (обычно делец Рада) и взимает плату патронами, едой (четыре порции за патрон), топливом или выпивкой (две бутылки за патрон) и другими полезными предметами. Проход в одну сторону стоит 1 патрон с человека. За переправу ездовой машины, торговавшись, возьмут 5 патронов, плюс по 1 патрону за каждого, кто находится в машине. Форпост всегда охраняют четверо Стражей с необычным дистанционным оружием (см. стр. 12) и ещё четверо с оружием ближнего боя. Получив оплату, Страж Моста зажигает зелёный фонарь — сигнал, что можно проходить.

Форпост на Другой стороне Моста (L25). На другой стороне Реки из дерева и бетонных блоков оборудована застава с воротами из железных щитов. Ворота

открывают редко — только для транспорта, а для пеших путников есть небольшая калитка. В будке из дерева и металла сидит ещё один Страж, взимающий плату с тех, кто хочет попасть на Остров. Цена переправы одинакова для обоих направлений.

Эту сторону Моста охраняет банда Рыцарей Золотого Луча, обеспечивая безопасность сооружения со стороны Большой земли и защищая подходы. Некоторые Рыцари облачены в парадные средневековые доспехи и вооружены древними клинками. Когда-то они обнаружили эту красивую броню надетой на проржавевшие металлические основы-манекены в нескольких шагах от неразграбленного склада превосходного оружия. Те, кому доспехов не досталось, одеты в плащи и куртки, однако их вооружение тоже весьма примечательно: арбалеты, мушкеты, бландербасы и другие образчики древнейших технологий. Всё это было когда-то найдено в развалинах очень крупного музея (L25, K25–26), и там до сих пор можно отыскать предметы роскоши Древних.

Золотой Луч (M24). Строение Древних — золотой луч, пронзающий серое небо. Здесь находится резиденция Рыцарей Луча, прямо в святилище со шпилем, которое называют, собственно, Золотым Лучом. Там Рыцари устраивают собрания, проводят торжества, хранят ценные вещи и пережидают особенно яростные шторма. Живут Рыцари в брезентовых шатрах, окружающих святилище.

ОБСТАНОВКА

Стражи Моста — чистые люди. Некоторые из них страдают от хронических заболеваний или переизбытка Гнили в организме, но они не мутанты. Большинство из них — потомственные железячники, хронисты, которые умеют читать инструкции для железячников, и вынужденные дельцы.

Общину возглавляет Инженер. Принимая бразды правления, он отказывается от имени, данного при рождении, и отныне посвящает свою жизнь лишь служению Мосту и больше ничему. Его слово — закон, а непослушание ему обрушит Мост. Все остальные взрослые жители общины равноправны между собой, и каждый из них выполняет важную для общины функцию: помощники Инженера хорошо разбираются в железячном ремесле, дельцы занимаются обменом и торговлей, смотрители убежища заботятся о том, чтобы в бункере можно было жить, и т.д.

Когда Рыцари Луча оттеснили другие банды от единственной безопасной переправы через Реку, они встретили обитающую в древнем бомбоубежище общину железячников и назвали их Стражами Моста. Железячники не стали возражать и с тех пор именуют себя именно так. К путникам Стражи относятся с настороженным лю-





бопытством. С одной стороны, путешественники платят за проход по Мосту, а часто и за починку снаряжения (обычно от 1 до 5 патронов), с другой — не каждый проходчик считает нужным платить, и тогда приходится звать на помощь Рыцарей. Иногда Стражи готовы принять оплату не патронами, а ценной информацией о новых поселениях, торговых караванах или опасностях Зоны.

Рыцари Золотого Луча — группа мутантов, некогда покинувшая другой Ковчег¹, тот, что располагался в укрепленном здании на берегу Реки. Ковчег терпел бедствие, еда закончилась, а население убывало из-за того, что мутанты были стерильны. Одному из мутантов — Лазарю — было знамение, что он должен вести своих людей к Золотому Лучу, и там они найдут своё предназначение. По дороге мутанты отыскивали много разных вещей, в том числе рыцарские доспехи и оружие, а когда они прибыли на место, то узрели Стражей Моста, несущих большие потери в войне с другими бандами. Тогда будущие Рыцари Луча выступили на стороне Стражей, ибо только им было ведомо, как содержать Мост в целости. С тех пор Рыцари помогают Стражам, а те делятся с Рыцарями выручкой.

Рыцари Луча — фаталисты: они знают, что существуют здесь и сейчас, ведь им не дано увидеть потомства (по крайней мере, так было до недавнего времени). Их миссия — охранять Мост.

Рыцари Луча — сильнейшая из окрестных банд, именно поэтому им уже долгое время удаётся удерживать за собой подступы к Мосту. Стражи относятся к Рыцарям с уважением, но стараются во всех вопросах, кроме деловых, держаться от них в стороне. У чистых людей есть определённое предубеждение против всех мутантов, в том числе и Рыцарей.

Три месяца назад случилась история, которая может вскоре обернуться катастрофой. Дело в том, что бесследно исчез Амальгам, приходящийся сыном самому Инженеру и помогавший отцу во всех начинаниях. Ходили слухи, что юношу частенько видели с одной из Рыцарей, крылатой Серафимой. Но когда Инженер спросил о своём сыне у Лазаря, предводителя Рыцарей Луча, тот с прискорбием сообщил, что его крылатая сестра тоже пропала. Поиски в окрестностях Моста ни к чему не привели. Очевидно, что Амальгам сбежал с Серафимой, полагая, что ни его отец, ни предводитель Рыцарей не одобряет эту любовную связь. По крайней мере, такие выводы сделали Стражи Моста.

Правда же заключается в том, что Рыцари держат Серафиму в святилище Золотого Луча и не позволяют ей покидать здание, а Амальгам лежит в одном из рыцарских шатров, терзаемый лихорадкой.

Амальгам и Серафима много общались (они оба железнячники, и им есть о чём поговорить) и полюбили друг друга. Серафима была уверена в том, что у неё не может быть детей, о чём сообщила Амальгаму. Он не понимал, как к этому относиться, но решил не отказывать себе в радости быть с любимой женщиной. Через некоторое время Серафима начала набирать вес, по крайней мере, так это виделось ей самой. Рыцари далеко не сразу это заметили, поскольку она носила много слоёв свободной одежды, но Амальгам, который частенько видел её обнажённой, понял, как меняется форма тела Серафимы. В конце концов он спросил у Серафимы напрямую, понимает ли она, что носит ребёнка. Сперва она не могла в это поверить, поскольку никто из Народа не вынашивал детей, а уверовав — сочла чудом, о котором поспешила сообщить Лазарю. Лазарь же в очередной раз убедился, что не зря привёл свой Народ к этому Мосту, однако он опасался, что Стражи могут не разделить его радости.

Серафима вот уже три месяца не покидает Святилище Луча, поскольку Рыцари опасаются за её здоровье и благополучие ребёнка. К ней относятся чуть ли не как к полубогине, но при этом она оказалась заперта в золотой клетке. Рыцари ожидали появления на свет Священного Дитя, которое станет лучом надежды для всего Народа. За неделю до прихода героев ребёнок появился на свет. Это девочка с ещё не оперившимися крыльями, которую Серафима нарекла Златой.

Амальгам вот уже три месяца находится в почётном плену в лагере Рыцарей, и он болен. Подробности ты найдёшь в разделе «События».

Не все Стражи Моста рады тому, что их охраняют мутанты. Исчезновение Амальгама лишь подлило топлива в огонь. Многие относились к нему как к достойному сыну своего отца. Они не верят, что Амальгам мог ради сомнительной связи с мутанткой предать своих, ведь в нём видели будущего главу общины. Недовольство растёт.

Делец Рада, которая в силу своих обязанностей часто общается с пришлыми, помышляет о перевороте, в результате которого Мост будет охранять новая банда. Рада не метит на место Инженера, она знает, что не справится с его ролью, но она хочет, чтобы банда, охраняющая Мост, подчинялась ей, а не Лазарю. Рада договорилась с несколькими одиночками и небольшими группами исследователей Мраморных болот из разных мест и пытается сколотить из них банду за спиной Инженера, чтобы в какой-то момент внезапно напасть на Рыцарей и занять их место. Банда Рады прячется в руинах Университета.

¹ Ведущий может поместить родной Ковчег Рыцарей в любой сектор к востоку от Луча, но нужно учесть, что Рыцари покинули его не просто так: убежище полностью разрушено — его крыша и стены обвалились.



СЕРАФИМА

Около трёх недель назад Первая экспедиция добралась до Моста. По дороге, уже почти у места назначения, случилась крупная неприятность: собачник Агафон получил серьёзные раны в столкновении с секачом неподалёку от руин Ниверситета. У Экспедиции едва хватало патронов, чтобы расплатиться за проход к Большой земле, но Агафон определённо нуждался в срочной медицинской помощи, и только Рыцари Луча могли её оказать, благо среди них есть могучий лекарь Хильда. Экспедиция уже не могла предложить за лечение ничего, кроме ответной услуги, и Агафон согласился приручить и воспитать для Рыцарей несколько щенков.

Собачник остался у Рыцарей залечивать раны и воспитывать принесённых ему щенят, надеясь, что Экспедиция заберёт его на обратном пути. Идти дальше он не мог из-за ран и не хотел, чтобы друзья ждали его неизвестно сколько времени. За минувшие три недели Агафон вполне поправился, но всё ещё продолжает дрессировать щенков. Рыцари обеспечивают его чистой водой и едой. У них нет своего собачника, так что они ценят услуги Агафона. Конечно, он догадывается, что хозяева что-то скрывают от Стражей Моста и посторонних вроде него самого: Рыцари чётко дали понять, что ни при каких обстоятельствах ему не следует заходить в Святилище. Он и не стал.

ОБИТАТЕЛИ

Стражей Моста не больше тридцати, не считая двух десятков детей и стариков. Банда Рады насчитывает двадцать человек. Рыцарей Луча всего около тридцати, если не учитывать отправившихся в странствия.

Примеры имён Стражей Моста: *Медь, Сплав, Селитра, Ртуть, Оксид, Нитрат, Бронза, Купорос, Сульфат, Известь* и т.д.

Примеры имён Рыцарей Луча: *Аристарх, Арсений, Аглая, Ариадна, Афобий, Гликерия, Дорофея, Ефимия, Ипполит, Клеомен, Теофил, Филарет* и т.д.

Примеры имён представителей банды Рады: *Ворона, Фирс, Баламут, Волк, Дарина, Лиса, Кривой, Лихая, Молчун, Мямля* и т.д.

Инженер, глава общины. Рослый мужчина с чёрными с проседью волосами и суровым взглядом. Обычно он бывает одет в длинный кожаный плащ. На поясе носит револьвер и гаечный ключ. Знает, как содержать Мост в приемлемом состоянии. Его слушаются беспрекословно. Однако исчезновение Амальгама, сына и ученика, подкосило его напрочь. Он стал намного более мрачным и нелюдимым, чем был раньше. Инженер настолько замкнулся в себе, что не замечает, как Рада практически у него перед носом собирает новую банду.

Цели: процветание Стражей Моста, поиски сына, ремонт Моста, поддержание деловых отношений с Рыцарями Луча.

Примечание: обычно Инженер предпочитает не общаться с незнакомцами, но он будет внимательно слушать того, кто пообещает рассказать о судьбе сына. Инженер тяжело переживает расставание с Амальгамом, хотя старается не показывать этого.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 5, эмпатия 4

Навыки: драка 2, проворство 3, стрельба 4, влияние 3, понимание 4, ремесло 5

Мутации: —

Снаряжение: 6 патронов

Артефакты: револьвер из музея (качество +3, урон 2, средняя дистанция; это дар от Лазаря в честь начала сотрудничества). Массивный гаечный ключ (см. «Мутанты. Точка отсчёта», стр. 196)

Рада, торговка, жадная до власти. Русоволосая женщина в многослойных одеждах. Она делец, который взымает плату с тех, кто пересекает Мост или пользуется другими услугами Стражей Моста. Рада с подозрением относится к Рыцарям Луча и не доверяет им. Собирает свою банду, чтобы заменить Рыцарей более контролируемой силой.

Цели: процветание Стражей Моста, выяснение судьбы Амальгама, замещение Рыцарей Моста новой бандой, покорной Раде.

Примечание: Рада вынуждена общаться с незнакомцами, хочет она этого или нет. Она со всеми держится подчеркнуто доброжелательно.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 4, эмпатия 5

Навыки: драка 2, стрельба 2, влияние 5, понимание 3, наблюдательность 4, проникательность 4, деловая хватка 5

Мутации: —

Снаряжение: 10 патронов, порция еды, блокнот, маркер, расчёска

Лазарь, благородный рыцарь. Мутант среднего роста в воронёных рыцарских доспехах из музея — лидер и основатель банды Рыцарей Золотого Луча. Лазарь уверен в предназначении Рыцарей охранять Мост, и после того, как с Серафимой случилось чудо, его уверенность стала ещё крепче. Он понял, что у его Народа

есть будущее, и вдохновлён этой идеей. Лазарь считает, что Амальгам должен сотворить чудо с остальными женщинами из Рыцарей. Однако Амальгам имеет другое мнение по этому вопросу и пока что отказывается творить чудеса с другими женщинами.

Цели: процветание Рыцарей Золотого Луча, осмысление будущего Народа в свете случившегося с Серафимой. Лазарь хочет склонить Амальгама к тому, чтобы он сотворил чудо не только с Серафимой.

Примечание: Лазарь старается говорить возвышенно, но на это у него не всегда хватает словарного запаса, и в результате в его речи о «великом предназначении и невероятно прекрасном будущем в сиянии Золотого Луча» проскальзывают такие словосочетания, как «неизбычная фигня» или «нечестивая хрень».

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 3, эмпатия 5

Навыки: выносливость 2, сила 3, драка 5, стрельба 2, знание Зоны 2, понимание 3, проникательность 4, влияние 5, лидерство 3

Мутации: огненное дыхание

Пункты мутаций: 3 личных в дополнение к имеющимся у ведущего

Снаряжение: 5 патронов, меч из музея (качество +2, урон 2, нулевая дистанция), парадный рыцарский доспех (класс защиты 4)

Серафима, крылатая чудоносица. В силу особенности своей мутации она не могла носить рыцарские доспехи, но это не мешало ей охранять Мост с бландебасом в руках. Вот уже три месяца она не покидает резиденцию Рыцарей, не занимается починкой доспехов и скучает по своему ремеслу. Другие Рыцари её восхваляют, на неё чуть ли не молятся. Она получает лучшую еду, одежду и чистую воду в достатке. Ведь она мать пока что единственного ребёнка Народа — Священного Дитя.

Цели: быть со своим возлюбленным Амальгамом и растить ребёнка.

Примечание: Серафима не знает, почему Амальгам больше не навещает её, поскольку Рыцари утаили от неё правду и сказали, что не знают, где он. Она любит Амальгама, но опасается, что его уже нет в живых или что он не был готов стать отцом. Если девушка узнает, что Амальгам жив, то ради блага своей новой семьи она готова даже убежать с ним, если появится такая возможность. Серафима души не чаёт в своей новорождённой дочери Злате, и будет защищать её до последней капли крови.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 4, эмпатия 3

Навыки: выносливость 3, драка 2, проворство 2, стрельба 3, наблюдательность 2, проникательность 2, влияние 2, ремесло 5

Мутации: птичьи крылья, покрытые сизыми перьями

Пункты мутаций: 3 личных в дополнение к имеющимся у ведущего

Снаряжение: в любое время суток у Серафимы есть как минимум одна порция еды и воды

РЕВОЛЬВЕР ИЗ МУЗЕЯ

Это тяжёлое металлическое оружие, о котором хозяин хорошо заботится.

Оснащён барабаном, а это значит, что его не нужно перезаряжать после каждого выстрела.

Требования: технология 10.

Эффект: технология +6, военное дело +1.



Амальгам, наследник в беде. Рослый юноша с чёрными волосами, очень похож на своего отца — Инженера. Его мать умерла, когда он был ещё ребёнком. Стражи Моста полагают его преемником Инженера (чужакам легче услышать, что он будущий Инженер, чем что он сын их лидера), и сам Амальгам готов подхватить эстафету отца, когда в этом будет необходимость. Он знает своё дело и хорошо разбирается в конструкции Моста. Амальгам любит Серафиму и хочет быть с ней и новорождённой дочерью, но он не готов оставаться с Рыцарями Луча в качестве почётного пленника-чудотворца. Более того, именно мысль о необходимости переспать со всеми желающими этого женщинами Народа привела его к болезни, которая лишь усилилась, когда некоторые жаждущие чуда девушки стали буквально набрасываться на него.

Цели: процветание Стражей Моста, обретение свободы, долгая и счастливая жизнь с Серафимой и Златой.

Примечание: Амальгам говорит короткими фразами, аккуратен и прагматичен, но три месяца заточения в лагере Рыцарей, где все вокруг ожидают, что он совершит чудо, изрядно потрепали его нервы. Он небоеспособен из-за того, что показатель его эмпатии упал до 0 (при норме 3). Хороший лекарь не из Рыцарей может помочь ему. Амальгам также пребывает в смятении — показатель его смекалки упал до 2 (при норме 5).

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 2 (5), эмпатия 0 (3)

Навыки: выносливость 2, сила 1, драка 2, проворство 3, стрельба 4, наблюдательность 2, понимание 4, ремесло 5

Снаряжение: транспорт. В любое время суток у Амальгама есть как минимум одна порция еды и воды

Агафон, собачник из Народа. Член Первой экспедиции. Этот падкий на приключения охотник никогда не расстанется с Орфо, псом, названным в честь какого-то адского зверя из легенд Древних. Между Агафоном и его питомцем есть немалое сходство: оба могут похвастаться острыми клыками и мощными когтями. Возможно, именно поэтому им удалось так легко найти общий язык. У Рыцарей он занимается любимым делом — дрессировкой щенков.

Цели: возвращение домой, процветание Народа.

Примечание: Агафон и Орфо неразлучны — пёс всегда следует за хозяином. Агафон соскучился по знакомым из родного Ковчега и будет рад увидеть представителей своего Народа.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 5, эмпатия 4

Навыки: выносливость 2, сила 2, драка 3, знание Зоны 4, наблюдательность 2, проникаемость 3, понимание 4, дрессировка 5

Мутации: человек-зверь

Пункты мутации: 5 личных в дополнение к имеющимся у ведущего

Снаряжение: 2 порции еды, 2 порции воды, куртка из шкуры лесного босса (класс защиты 2), самодельный нож (качество +1, урон 2, нулевая дистанция)

Орфо, верный пёс. Он ласков с людьми до тех пор, пока те не пытаются ударить его или Агафона. В этом случае он превращается в рычащее чудовище. Отзывается на имена «Орфо» и «Хороший мальчик».

Характеристики: телосложение 4, ловкость 6

Навыки: драка 2, проворство 3

Оружие: клыки (урон 2)

РЫЦАРЬ ЗОЛОТОГО ЛУЧА

Здесь приведены параметры типичного Рыцаря Золотого Луча. Ты можешь их изменять при необходимости, чтобы создать именно тот образ, который тебе нужен. Обычно помимо Лазаря в броню облачены пять Рыцарей, которым эти доспехи более или менее подошли по размеру, — так определились избранные. Остальные носят что придётся.

Цели: процветание Рыцарей Золотого Луча, исполнение приказов Лазаря.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 3, смекалка 3, эмпатия 2

Навыки: выносливость 2, сила 4, драка 4, стрельба 4, наблюдательность 2, стойкость 3

Мутации: выбери мутацию из таблицы (см. «Мутанты. Точка отсчёта», стр. 71), но, выбирая, помни, что у пятерых Рыцарей мутации такие, что не мешают носить доспехи

Пункты мутации: 3 личных в дополнение к имеющимся у ведущего

Снаряжение рыцарей в доспехах: меч из музея (качество +2; урон 2; нулевая дистанция), рыцарский доспех (класс защиты 4; культура +d6, если сдать в Ковчег как артефакт)

Снаряжение рыцарей без доспехов: кожаная куртка или плащ (класс защиты в любом случае 1), 5 патронов, бландербас или другое музейное огнестрельное оружие (качество +1, урон 2, средняя дистанция) или арбалет (см. «Мутанты. Точка отсчёта», стр. 195)

СТРАЖ МОСТА

Здесь приведены параметры типичного Стража Моста. Ты можешь их изменять при необходимости, чтобы создать именно тот образ, который тебе нужен, и наделить подходящими навыками. Это характеристики стража-железчика, потому что они составляют

большую часть общины, но встречаются и хронисты, и громилы, и дельцы. Обычно Стражи Моста стараются не вступать в бой, полагаясь на Рыцарей Золотого Луча, но в случае необходимости и они возьмутся за оружие.

Цели: процветание Стражей Моста, содержание Моста в удовлетворительном состоянии.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 4, эмпатия 2

Навыки: сила 2, драка 2, проворство 2, стрельба 3, наблюдательность 2, понимание 2, ремесло 3

Мутации: —

Снаряжение: самодельный нож (качество +1, урон 2, нулевая дистанция); куртка или плащ с металлическими вставками (класс защиты 2); 2 предмета полезного в ремесле утиля, инструменты (качество +1)

Артефакты: арбалет с револьверным барабаном.

Функция: качество +2 при проверках стрельбы, урон 2, дистанция: средняя, бесшумный. В барабане 5 стрел, оружие не требует перезарядки между выстрелами.

Требования: технология 15.

Эффект: технология +1d6, военное дело +1d6

АГАФОН



ГОЛОВОРЕЗ ИЗ БАНДЫ РАДЫ

Здесь приведены параметры типичного головореза из банды Рады. Ты можешь их изменять при необходимости, как и в случае со Стражами Моста. Головорезы — преимущественно громилы, однако среди них могут оказаться и разведчики, и рабы.

Цель: потеснить Рыцарей Золотого Луча и занять их тёплое местечко.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 3, смекалка 2, эмпатия 2

Навыки: сила 2, драка 4, проворство 3, стрельба 3, наблюдательность 2, запугивание 3

Мутации: Рада набирала в свою банду самых разных головорезов, но старалась всё-таки не приглашать странников с очевидными мутациями. Костяк её шайки — громилы и рабы с мутациями, которые невозможно заметить невооружённым глазом

Снаряжение: самодельный нож (качество +1, урон 2, нулевая дистанция); куртка или плащ с металлическими нашивками (класс защиты 2); шипованная бита (качество +2, урон 2, нулевая дистанция)

АРТЕФАКТЫ И ПРИПАСЫ

Помимо внушительной коллекции утиля и инструментов для железячников, в бомбоубежище Стражей Моста хранится 3 работоспособных артефакта (по выбору ведущего), которые являются неприкосновенным запасом на случай самого чёрного дня. Один из них может иметь отношение к магистральному сюжету (см. главу 16 книги «Мутанты. Точка отчёта»).

ЕДА, ВОДА И ПАТРОНЫ

В бомбоубежище Стражей Моста достаточно припасов, чтобы кормить всё его население на протяжении нескольких недель. В святилище Золотого Луча хватит припасов, чтобы кормить Рыцарей в течение недели.

В бомбоубежище Стражей Моста есть старая водопроводная труба, которая служит источником чистой питьевой воды. В святилище Золотого Луча находятся канистры с водой, которую Рыцари получают у Стражей, в них хранится запас на неделю.

СЛУХИ О РАЗНЫХ МЕСТАХ

От Стражей Моста можно узнать следующее:

- ❑ Под Рекой есть Нора (J21), которую охраняет Маленький народец. Проход стоит порцию еды с каждого. Через эту Нору можно попасть на другой остров. Однако на той стороне водятся жуткие мегаголуби (I23) — твари размером чуть меньше человека, которые нападают стаями и заклёвывают до смерти своими невероятно острыми и крепкими клювами. Поговаривают, что Маленький народец делает волшебные обереги, которые отпугивают

мегаголубей. Ещё говорят, что Маленький народец способен призывать мегаголубей на помощь.

- ❑ На Острове есть вход под землю (K20), где живёт много народу. Туда ходят караваны с едой и рабами. И оттуда ходят караваны с утилем и водой. Ведущий может немного узнать о нравах живущих под землей метрополитян из описания сектора Два Креста, но в целом полностью свободен придумывать, что именно содержится в полузатопленных пещерах Древних (возможно, через эти туннели можно попасть в Мехатрон или Элизиум-I из соответствующих книг серии МТО).
- ❑ По ту сторону Моста находится местечко, которое называется Два Креста (M25), — там безопасно, есть рынок и всякие развлечения.
- ❑ Где-то далеко на юго-западе (S19) осталось много утиля и идёт какая-то большая стройка. Там покупают рабов, а оттуда иногда привозят артефакты.

От Рыцарей Золотого Луча можно узнать следующее:

- ❑ Если идти на запад от Золотого Луча, можно набрести на руины, которые возвышаются над комплексом нор, облюбованным метрополитянами (M28) — довольно многочисленным народом, охотно торгующим с остальными соседями. Самый защищённый и богатый караван, который регулярно проходит через Мост, принадлежит этому народу.
- ❑ Рядом с Загадочным столбом (L26) поселился большой лесной босс (см. стр. 87) — а может быть, и не один.
- ❑ На Маленьком острове (I25) сохранилась большая крепость, которую хорошо видно в ясные дни. Иногда по ночам там что-то светится, но пока что оттуда никто не приходил.
- ❑ Родной Ковчег Рыцарей находился у воды на северо-востоке от Загадочного столба. После смерти своего Старика — Магистра — Народ раскололся. Кто-то пошёл за Лазарем, а кто-то своим путём.
- ❑ Рыцари Золотого Луча слышали от своего Старика про Эдем, но они полагают, что это, скорее всего, философская концепция и сказка о детстве, которое безвозвратно ушло. Впрочем, некоторые считают, что если Эдем и существует, то может быть где-то за Большой водой, потому что за Большой водой вообще может быть всё что угодно.

СОБЫТИЯ

1. ЗНАКОМСТВО С РАДОЙ

Рада приветствует персонажей игроков и намеревается взять с них плату за проход через Мост и другие услуги, если героям они нужны и они будут готовы раскоше-

литься. Она попытается узнать, интересуется ли их постоянная работа, и, если у героев нет ярко выраженных мутаций, осторожно предложит им присоединиться к её банде. Это позволит делиться друг с другом добычей и, возможно, заключить союз с Ковчегом.

С другой стороны, Рада может предложить персонажам игроков стать её шпионами, особенно если у них есть ярко выраженные мутации, ведь мутантам, по её мнению, легче втереться в доверие к Рыцарям Луча.

Рада точно расскажет героям об исчезновении Амальгама, называя его преемником Инженера, а не сыном. Она всем говорит об этом в надежде, что кто-нибудь видел беглеца. Впрочем, сама Рада уверена, что с ним что-то сделали Рыцари из-за того, что он путался с Серафимой. Три месяца назад он пересёк Реку и не вернулся. Если персонажи игроков согласятся шпионить на Раду, она даст им на это три дня. Им нужно выяснить всё, что известно Рыцарям про Амальгама, и по возможности найти доказательства причастности мутантов по ту сторону Реки к исчезновению наследника Инженера.

Если Рада не получит от них никаких новостей по истечении этого срока, она будет действовать сама: её банда нападёт на Рыцарей.

2. АГАФОН

По ту сторону Моста герои слышат звонкий лай, и к ним подбегает Орфо. Он их узнал и приветливо виляет хвостом. За Орфо, чуть прихрамывая, следует Агафон. Собачник рад, что кто-то из Народа пришёл за ним, хоть и не с той стороны Реки, с которой он ожидал.

Агафон рассказывает, что его изрядно потрепал секач и ему пришлось остаться у Рыцарей, но он тут в целом неплохо устроился. Впрочем, он будет рад продолжить путь со своими, однако он хромает, и это может замедлить группу (удваивает время исследования и перемещения между секторами). Возможно, было бы лучше, чтобы герои проводили его домой и оставили в Ковчеге, либо забрали его с Моста на обратном пути, если сейчас у них нет необходимости возвращаться.

Агафон может поделиться слухами и сплетнями, в частности об исчезновении Амальгама и Серафимы и о том, что Рыцари определённо что-то скрывают. И что, похоже, они тоже из Народа, хотя и из другого Ковчега. Он также рассказывает, что главный тут Лазарь и он предлагал Агафону вступить в Рыцари. Но Агафон отказался, поскольку для этого надо показать себя в битве с чудовищами, а собачник пока не готов к таким подвигам. Да и зачем ему становиться Рыцарем?

Если герои захотят присоединиться к Рыцарям, то он, стиснув зубы, составит им компанию, но будет явно вы-

ражать своё недовольство. Впоследствии он даже испортит репутацию персонажей в Ковчеге, рассказывая об их неразумном решении. Однако его можно переубедить (потребуется проверка влияния), приводя разумные аргументы: посвящение в Рыцари, мол, не проблема, а возможность. Если собачник прислушается к голосу разума, то не будет создавать сложностей в дальнейшем.

3. РЫЦАРИ МОСТА

Рано или поздно героям придётся познакомиться с Рыцарями. Лазарь, узнав, что персонажи игроков тоже из Народа, предлагает им вступить в ряды Рыцарей Золотого Луча, раз их путь привёл их к Мосту. Однако для этого им нужно пройти два испытания. В качестве первого испытания они должны показать себя в битве с чудовищем, причём чудовище должно быть крупнее, чем кандидаты в Рыцари. Лазарь может сообщить им, что в районе Загадочного столба завёлся лесной босс (см. описание на стр. 88). Этот величественный зверь подойдёт и на роль чудовища, и на роль главного блюда на пиру в честь посвящения героев в Рыцари.

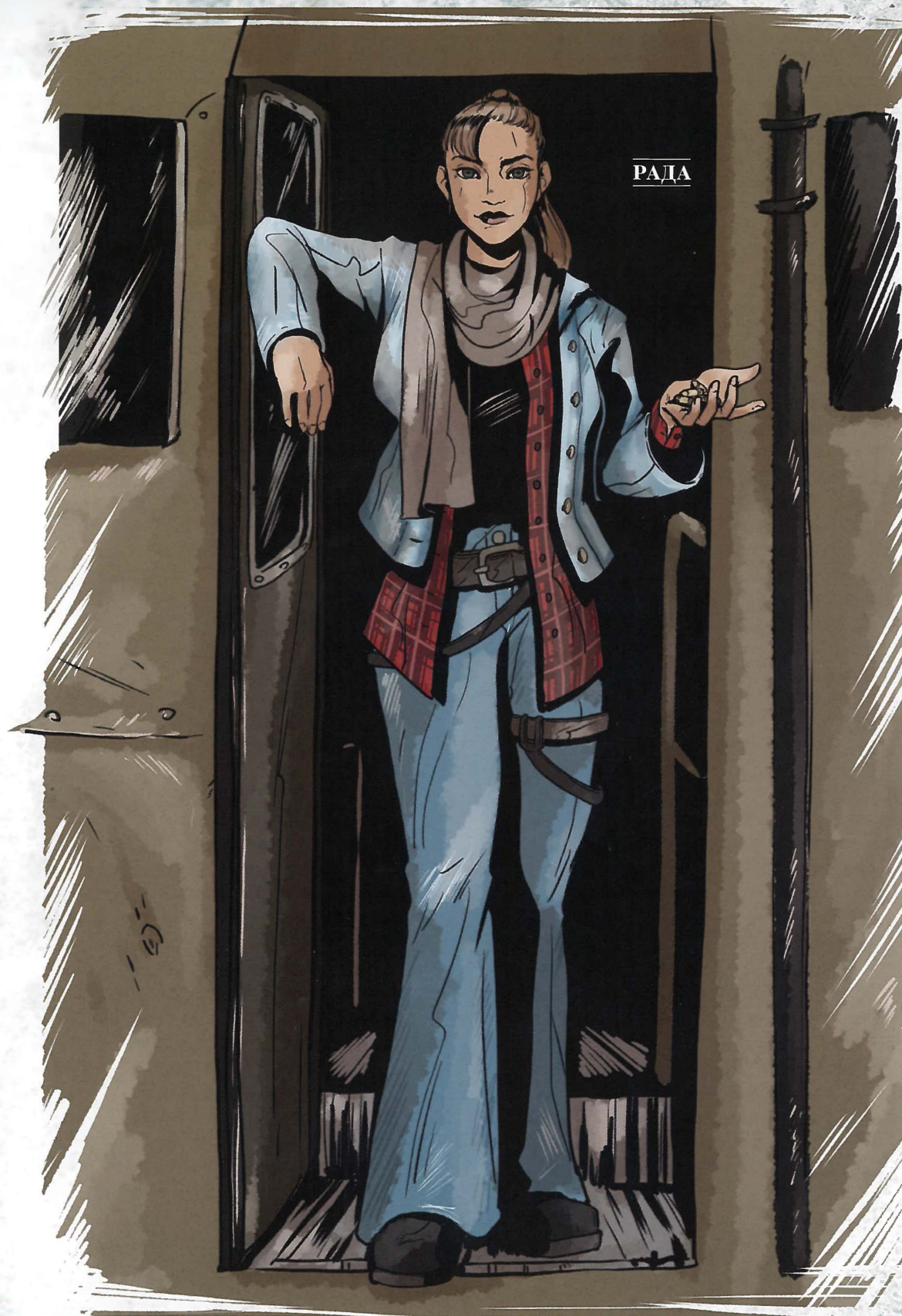
В качестве второго испытания они должны сразиться с Рыцарями без доспехов и на самодельных дубинках. Поскольку бой дружеский, даже если персонажи становятся небоеспособными, они не проходят проверку по таблице травм. На каждого героя приходится по одному Рыцарю (Рыцари при этом не идут на риск, но персонажи игроков могут, если захотят). Использование мутаций запрещено. Если герои пройдут испытание, Рыцари проникнутся к ним уважением и станут доверять гораздо больше.

Если станет очевидно, что в поединке героям не победить, Лазарь предложит сыграть в игру разума и принесёт старые обшарпанные шахматы. Чтобы освоить правила игры, потребуется успешная проверка понимания (каждый дополнительный успех даёт +1 к встречной проверке понимания во время игры). Хотя бы в чём-то кто-то из персонажей игроков да преуспеет!

Герои могут сами предложить какое-нибудь испытание, и если Лазарь сочтёт его интересным и достойным, то игра будет вестись уже по их правилам. Каждый из персонажей игроков может сам выбрать испытание по себе: кто-то вправе сражаться, а кто-то — сочинять стихи.

4. СЕРАФИМА

Посвящение в Рыцари проходит в святилище Золотого Луча. Оно сводится к тому, что герои должны торжественно пообещать сохранять своё сердце таким же чистым, как Золотой Луч, заботиться о процветании Народа (в том числе своего, потому что Народ — это общее понятие) и вести «цельномудрый» образ жизни



(быть мудрым во всём: и в войне, и в мирные времена, в быту). Каждому прошедшему испытания вручают медаль из оббитой крышки консервной банки с красивой гравировкой Золотого Луча. В каждой крышке проделана дырка, через неё продета розовая пластиковая лента. Этот отличительный знак носят все Рыцари, в том числе странствующие. Рыцари помогают друг другу и оказывают гостеприимство, так что если персонажи игроков повстречают Рыцарей в беде, то лучше им помочь. Однако если самим героям понадобится помощь, то Рыцари окажут её, если это в их силах. Наличие почётного звания Рыцаря Луча и медали даёт преимущество +2 к проверкам влияния при общении с рыцарями и +1 к проверкам среди тех, кто знает о Рыцарях и уважает их.

После посвящения Лазарь готов показать героям что-то невероятное. Он проводит их в небольшое помещение в святилище Золотого Луча, где новоявленные Рыцари смогут узреть чудо из чудес — крылатую Серафиму с ребёнком на руках. У младенца тоже виднеются небольшие, покрытые пухом крылышки. Серафима пожелает поговорить с новобранцами наедине и не будет слушать возражения Лазаря. У Серафимы особое положение, так что в таких мелочах он не может пойти против её желания.

Серафиме интересно побеседовать с новыми представителями Народа. На вопрос о ребёнке она ответит, что его отец — Амальгам, сын Инженера, который в последний раз навещал её три месяца назад. Серафима полагает, что он так и не смог свыкнуться с мыслью, что станет отцом, ведь она говорила ему, что бесплодна. Для неё будет потрясением, если она узнает от персонажей игроков, что Амальгам не вернулся домой. Ей станет совестно от того, что она подумала о нём плохо, а он, возможно, попал в беду или даже погиб.

Серафима просит героев разузнать, что стало с Амальгамом. Она не верит, что никто из Рыцарей не заметил, что он куда-то ушёл, но понимает, что если ей уже не рассказали всю правду, то и сейчас промолчат. Вероятно, братья и сёстры берегут её нервы, ведь на ней теперь большая ответственность.

5. ТАЙНА РЫЦАРЕЙ

Если персонажи обратятся к Лазарю (или другому Рыцарю Луча) с вопросом об Амальгаме, им придётся пройти проверку проницательности. В случае успеха они поймут, что Лазарь явно что-то скрывает. Они поймут это даже в случае провала, но тогда Лазарь проникнется к ним подозрением и станет менее сговорчивым. Успешная проверка влияния (или запугивания) может развязать ему язык. Он не хочет лишний раз тревожить Серафиму, потому что она недавно разрешилась от бремени. А до этого она носила под серд-

цем Священное Дитя, так что её тем более нельзя было беспокоить. Дело в том, что Амальгам болен. Лазарь не хотел передавать его Инженеру, потому что про мутантов и так ходят всякие слухи. И если Стражи Моста узнают, что сын Инженера подцепил какую-то болезнь у мутантов, то и без того непростые отношения могут ещё сильнее осложниться.

Если герои пожелают посмотреть на Амальгама, Лазарь проведёт их в один из брезентовых шатров, находящихся рядом с Золотым Лучом. Шатёр охраняют два рыцаря, вооружённые дубинками.

6. БОЛЕЗНЬ АМАЛЬГАМА

В шатре лежит Амальгам, укутанный шкурами и покрывалами. За ним ухаживает высокая и крепкая женщина грозного вида — лекарь Хильда. Он выглядит измождённым: глаза юноши болезненно блестя, и его явно мучает лихорадка. Если среди героев есть лекарь, он может пройти соответствующую проверку и понять, что Амальгам находится на грани нервного срыва (у него накопился стресс и смятение, его смекалка упала с 5 до 2, а эмпатия с 3 до 0).

Амальгам с трудом разговаривает и, похоже, пугается каждого, кто к нему заходит. Сын Инженера говорит тихим дрожащим голосом. Он хочет видеть Серафиму и своего отца, но Лазарь ему мягко объясняет, что сейчас это невозможно. Амальгам бормочет про каких-то чудовищ, которые хотят его тело.

Согласно правилам, Амальгам небоеспособен, и лекарь может пройти проверку, чтобы восстановить утраченные железячником пункты эмпатии. Тогда сын Инженера станет более адекватным, но страх его не отпустит.

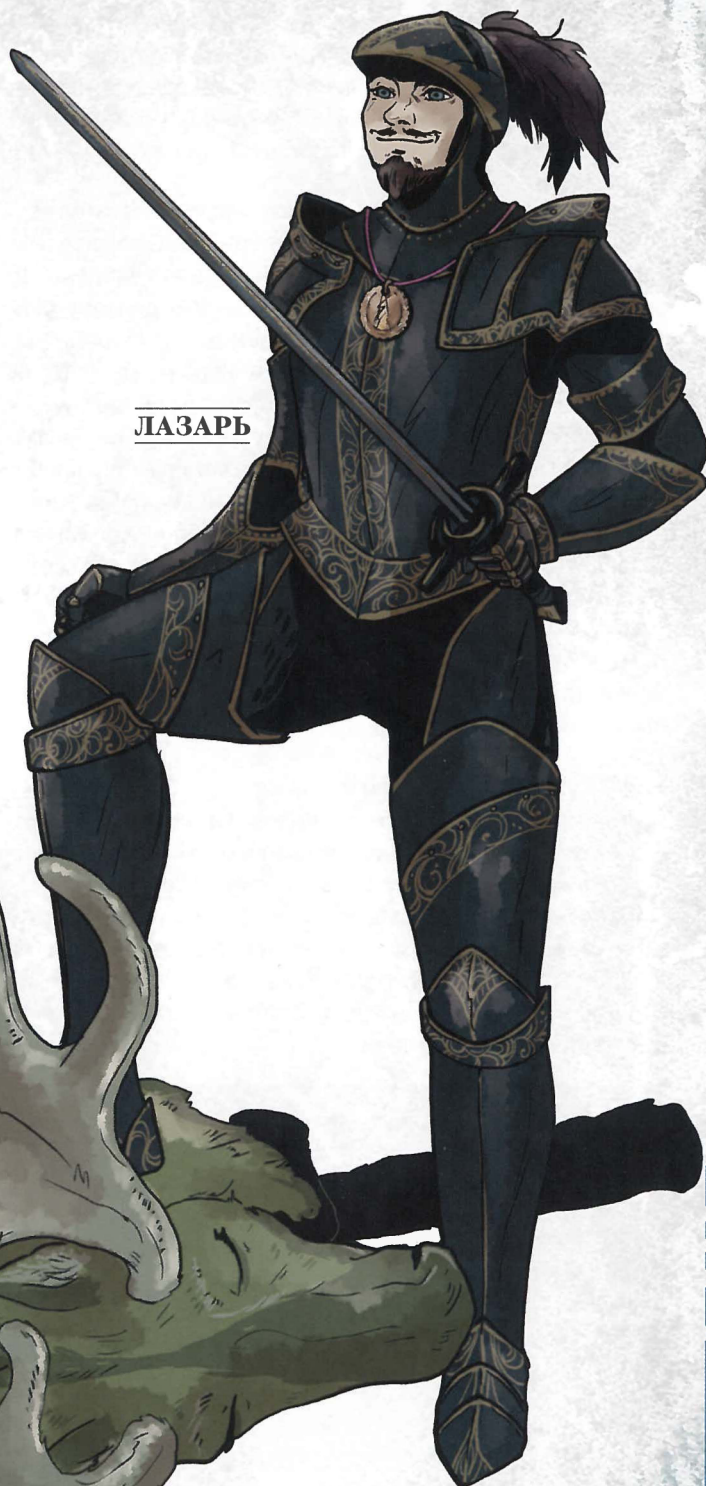
После того как Серафима понесла, другие представительницы её народа захотели, чтобы Амальгам совершил чудо и для них. Они похитили его и не рассчитали свои силы. Влияние, запугивание и результаты воздействия нескольких эффектов от мутаций ввели Амальгама в состояние небоеспособности из-за переизбытка стресса. После всего случившегося ни один из заходящих в его шатёр Рыцарей не внушает ему доверия, и поэтому он никак не может выйти из болезненного состояния. Ему даже по душам поговорить не с кем, чтобы получить возможность избавиться от стресса. Лекарь Рыцарей тоже не может помочь, потому что Амальгам её боится: рослая и широкоплечая мутантка Хильда тоже была среди тех, кто настоятельно требовал от него чуда.

Герои — новые лица, и хотя бы поэтому он рискнёт им довериться. Персонажам игроков придётся привести веские аргументы и пройти проверку влияния против проницательности Лазаря, если они хотят остаться с Амальгамом наедине.

Амальгам попытается незаметно от Лазаря вручить плоский полукруглый металлический предмет с чёрточками и цифрами (транспорт) кому-нибудь из героев в надежде на то, что этот незнакомец умеет читать и сжалится над ним. Если рассмотреть предмет внимательно, то можно увидеть нацарапанное на нём чем-то острым слово «Помогите!» Если герои не умеют читать, они просто увидят какие-то закорючки («кажется, это буквы»). Если кто-то из персонажей игроков приведёт Амальгама в чувство, он попросит отдать эту штуковину его отцу: «Без неё Мост рухнет!»

После того как показатель эмпатии Амальгама поднимется выше нуля, проверка влияния позволит разговаривать с ним. Он расскажет о «безумных женщинах, которые его едва не разорвали». Амальгам в ужасе от сложившейся ситуации: он любит только Серафиму и не желает становиться отцом всех детей Народа, а ещё он любит своего отца и свою общину и хочет вернуться домой.

ЛАЗАРЬ



Также герои могут узнать от Амальгама, что он не только преемник, но и сын Инженера. Но если герои заинтересуются этим фактом и начнут расспрашивать о том, откуда берутся дети, то он скажет, что его мама умерла, а про других детей Стражей умолчит, поскольку с тех пор, как он вышел из бункера, ему запрещено говорить о них. Стражи Моста справедливо опасаются, что их детей могут похитить или ещё как-то им навредить.

7. ВЕСТЬ ИНЖЕНЕРУ

Серафима обрадуется, если узнает от героев, что Амальгам жив. Она попросит их связаться с Инженером, который наверняка переживает из-за исчезновения сына и винит её. Самостоятельно Серафима не может вырваться на свободу; она попросит героев либо самих организовать побег для неё и её возлюбленного, либо уговорить на это Инженера. Серафима любит свой Народ, но благополучие её возлюбленного и ребёнка для неё важнее. С другой стороны, девушка опасается, что Стражи Моста могут не принять её саму и тем более её дочь, ведь многие островитяне с подозрением относятся к мутантам.

Герои оказываются перед серьёзным выбором. В конце концов, Амальгам и Серафима могут быть интересны и их Народу.

8. ПАССИВНОЕ ОЖИДАНИЕ

Герои могут решить не помогать Серафиме и оставить ситуацию развиваться самостоятельно. Скорее всего, в конце концов у Рады кончится терпение, и её банда нападёт на Рыцарей. Будет бойня, и непонятно, кто одержит верх. Может случиться так, что за Мостом и вовсе следить будет некому. Ведущий, реши сам, кто кому достанется победа. Если у тебя есть сомнения, брось d6 на чёт-нечёт.

Ведущий, когда ты обыгрываешь результаты бросков костей, ты можешь использовать таблицу из книги «Мутанты. Точка отсчёта» (см. стр. 119) для вдохновения, но все детали остаются на твоё усмотрение. Руководствуйся здравым смыслом и ходом истории. Например, если ты посчитаешь, что для сюжета будет лучше, чтобы кто-то из персонажей ведущего со стороны проигравших спасся бегством или хотя бы выжил, пусть так и случится. Однако если герои принципиально желают кого-то убить или взять в плен и прилагают все усилия для этого, то, вероятно, не стоит отнимать у них победу.

Возможно, герои пожелают выступить посредниками в переговорах. Если им удастся разрешить противоречия между бандой Рады, Рыцарями Луча и Инженером (например, представив Злату как символ примирения и объединения Народов, что живут по разные стороны Моста), то проход через Мост, а также другие услуги Стражей и Рыцарей они будут получать бесплатно. Лазарь наградит каждого из героев артефактом из сокровищницы Святилища Луча (ведущий, выбери что-нибудь сам или позволь игрокам вытянуть себе награду из Колоды артефактов). Если герои ещё не получили посвящения в Рыцари, Лазарь будет готов принять их в братство без испытаний.

9. БИТВА ЗА МОСТ

Если герои тянут с ответом Серафиме или приходят к Инженеру и рассказывают о том, что Рыцари похитили его сына и удерживают в плену, не пытаясь при этом как-то смягчить ситуацию, банда Рады нападает на Рыцарей Луча. Герои могут присоединиться к одной из сторон или занять позицию наблюдателей. Чтобы разыграть битву, используйте правила нападения на Ковчег из книги «Мутанты. Точка отсчёта» (стр. 118). Считайте, что боевая подготовка нападающей банды Рады равна 3, а защищающихся Рыцарей Луча — 4.

Герои могут увеличить боевую подготовку любой из сторон, поработав над тактикой:

- ❑ эффект неожиданности: +1;
- ❑ проработанный план атаки: +1;
- ❑ героям удаётся привести отряд из своего Ковчега: +1.

Серафима и Амальгам пытаются под шумок сбежать, если ещё не сбежали. Амальгам хочет вернуться домой, но опасается, что не найдёт у Стражей понимания. Если банда Рады побеждает, то Амальгам попросит героев как нейтральную сторону пообщаться с его отцом и объяснить ситуацию. Он боится, что если сам явится с Серафимой, то люди могут её обидеть, поскольку она тоже из Рыцарей. Амальгам даст персонажам игроков плоский полукруглый металлический предмет с цифрами (транспортёр), если ещё не отдал его, чтобы Инженер понял, что они действительно виделись с его сыном, и предложит героям встретиться с ним и Серафимой в условленном месте у Загадочного столба.

10. ИТОГИ БИТВЫ

Если во время битвы с бандой Рады герои, прошедшие посвящение в Рыцари Луча, будут драться на одной стороне со своими новыми братьями и одержат победу, у них будет возможность не только получить

артефакты в награду, но и потребовать предоставить им нескольких выживших Стражей Моста в качестве пленников. Вдруг чудеса может творить не только Амальгам, но и, например, его отец? При этом раскладе Амальгам и Серафима могут остаться с Рыцарями, отправиться в Ковчег к персонажам игроков или пуститься в бега вместе с младенцем. Всё зависит от отношений, которые сложились между ними и героями за время истории.

Если герои выступают на стороне Рыцарей, не будучи посвящёнными, то после победы Лазарь примет их в братство без испытаний.

Стражи Моста становятся невольниками, которые всё ещё обязаны следить за Мостом, а также вынуждены пустить в своё убежище Рыцарей и взаимодействовать с ними более тесно — на условиях победителей.

Если, ввязавшись в битву, герои оказываются на стороне проигравших, то им придётся либо явить чудеса дипломатии, либо изыскать способ спастись бегством. Однако передвижение по Мосту для них теперь будет затруднено, и им придётся искать другие способы переправы, например через Нору под Рекой и другой Мост, что виднеется вдалеке за Крепостью (и кто знает, что их там ждёт?).

Помогут ли герои установить мир по обе стороны Моста или, наоборот, послужат искрой, от которой разгорится пламя непримиримой вражды? Найдут ли они сильных союзников для своего Народа или наживут опасных противников? Кто будет контролировать Мост? Будет ли разгадана тайна чуда деторождения? Всё зависит от решений игроков!





ДВА КРЕСТА

Два Креста — это каким-то чудом уцелевший комплекс старинных кирпичных зданий. Когда-то это были построенные вплотную друг к другу дома в несколько этажей. Многие стены и перекрытия рухнули, образовав просторные помещения. Сокровища с нижних этажей давным-давно утеряны или разграблены сборщиками утиля и разведчиками. Тем не менее в Мраморных болотах сохранилось не так уж много зданий с более-менее прочной крышей и крепкими стенами. Это сполна оценили покинувшие своё подземное убежище метрополитяне — потомки жителей города, некогда сумевших укрыться под землёй и воспользоваться чрезвычайными протоколами для выживания в условиях апокалипсиса. Большая часть метрополитян так и живёт в своём убежище, но самые молодые и амбициозные покинули родное подземелье, чтобы найти своё место среди омытых непрекращающимися дождями руин. Именно они и стали основателями Двух Крестов.

ИСТОРИЯ

Группа метрополитянских железячников, хронистов и разведчиков обнаружила удобное место, располагавшееся не так уж далеко от Моста. Они решили

что греть руки на странниках могут не только Стражи Моста и Рыцари Луча. К счастью для себя, дети подземелья понимали: чтобы хорошо есть, нужно хорошо потрудиться. Они расчистили найденный надёжный дом, укрепили несущие стены, восстановили некоторые перегородки и перекрытия, починили крышу и окружили свою новую крепость периметром из старых ездовых машин, кусков жести и арматуры и прочего крупного утиля. Все наружные поверхности здания были затянуты брезентом и другими подобными материалами таким образом, чтобы дождевая вода стекала в бочки.

Так метрополитяне сделали сравнительно безопасную зону, о которой рассказали Рыцарям Луча, чтобы те направляли к ним путников. Возможно, метрополитяне так и остались бы собирать крошки, падающие со стола Стражей Моста, если бы один из хронистов — Градомир — не заинтересовался тем, что находится под самой крышей одной из входящих в комплекс построек. Это здание пострадало больше прочих, и поэтому его реставрация в тот момент ещё не началась. Не говоря уже о том, что в этом довольно-таки высоком доме обрушились все лестничные пролёты, и забраться на верхние этажи было непросто. Тем не менее Градомир настоял на том, что нужно исследовать всё вплоть до чердака. Ведь

МЕСТА

если туда так сложно проникнуть, стало быть, там всё ещё можно найти неразграбленные артефакты Древних.

Градомир не ошибся. Когда метрополитяне выстроили леса вокруг здания и получили возможность обследовать верхние этажи, они обнаружили практически не тронутый временем склад упакованных в прозрачную плёнку книг с картинками, коробок с крашеным картоном, маленькими фигурками и игральными костями. Более того, Градомир обнаружил артефакт — настолько редкий, что вряд ли кто-нибудь смог бы предложить за него справедливую цену. Однако, при всей своей исключительности, артефакт оставался замкнувшейся в себе вещью до тех пор, пока железяница Солюха не разобралась, как его кормить и пробуждать. Артефактом была небольшая табула¹ с посланием от Древних.

Градомир много времени посвятил расшифровке длинного послания, поскольку суть его не сразу стала очевидна, а некоторые фрагменты были безвозвратно утрачены. Тем не менее хронист понял многое, например что число 20 является счастливым и священным, что каждый двадцатый день от Точки Отсчёта нужно проживать другие жизни, чтобы получить бесценный опыт, а распоряжаться опытом следует разумно и осмотрительно.

Так день, в который на Градомира снизошло Откровение, стал Точкой Отсчёта, а сам хронист нарёк себя Верховным Мастером и положил начало культу Играющего бога — Deus Ludens.

Градомир был не пустым прожектёром, но мечтателем и визионером — он понял, как распорядиться множеством коробок и книг. Табула была ключом к тому, чем можно торговать у Моста, если не брать в расчёт протекающую крышу и безопасность. Хронисту не составило труда разобраться в правилах игр, которыми оказались любовно собранные коробки с компонентами. Он созвал остальных хронистов своей общины и растолковал им волю Играющего бога и правила игр, в которых она выражалась.

Одно из просторных, относительно сухих и тёплых помещений переоборудовали в Дом Игр, который открыл свои укрепленные листами жести ворота для тех, кто был готов делать ставки, положившись на свою смекалку, удачу или реакцию. Хронисты, теперь именуемые Мастерами, исполняли роли крупье в этом своеобразном казино настольных игр, которое начало привлекать путников с обоих берегов Реки. Невежды зовут это место Двумя Крестами из-за числа XX, начерченного на внешних воротах поселения древними цифрами.

Периметр (M25). Периметр Двух Крестов — стена, возведённая из остонов ездовых машин, листов жести, бетонных блоков и прочного утиля. Лишь в одном месте периметр прерывается — там красуются большие обшитые металлом ворота с числом XX. Они открыты в светлое время суток и закрываются, когда опускается ночная тьма. Естественно, в зависимости от времени года часы, когда ворота открыты, меняются. В тёплый сезон, когда ночи светлы, казино закрывается совсем ненадолго.

Ворота, как и весь периметр, охраняет Банда Привратников. В какой-то момент головорезы из болотистой пустоши, вломившись в тогда ещё отстраивавшиеся Два Креста, ворвались к Верховному Мастеру, чтобы его ограбить, но он сделал им более выгодное предложение. Мастер нанял их в качестве постоянной охраны, и из Банды Хищников они стали Бандой Привратников. Их возглавляет босс Косатка, считающая себя самой большой рыбой в этом пруду (никто не рискнул бы сообщить ей, что косатка не рыба, даже если бы нашёлся тот, кто это знает).

Торговый зал. На Мосту мало кто торгует друг с другом, потому что Рыцари Луча обеспечивают безопасную переправу, но на рынок у них уже не хватает сил. Зато одно из просторных помещений за высоким периметром Двух Крестов отведено под торговые ряды, где все желающие могут обменять то, что они добыли, на то, что им нужно. Вход на базар стоит один патрон для любого посетителя, будь то желающий что-нибудь продать или купить. По сути, местный рынок — это торговый развал под непротекающей крышей, за надёжными стенами, где за порядком следят Привратники. Все торговые споры разрешает делец Декстер (раньше у него было другое имя, но, оказавшись в ответе за рынок, делец сразу уточнил у Градомира, как на языке Древнейших надлежит себя называть, если ты всегда прав).

Странноприимный дом. Три этажа помещений, где в холодные дни и ночи можно согреться благодаря древним печам. Сложная система печного отопления сохранилась в доме со времён Древних, и в ней нужно было лишь кое-что почистить и подлатать. Переждать непогоду или ночь в тепле стоит один патрон с человека. За ещё один патрон можно приобрести порцию готовой тёплой еды. Дрова для странноприимного дома собирают разведчики метрополитян. Основные составляющие меню — мясо ориктолагов с фермы и очищенная от гнили рыба из Малой Реки.

¹ Высокопрочный электронный планшет, портативный персональный компьютер с урезанным функционалом.

Дом Игр. Охраняемое помещение, в котором разношёрстная публика играет в настольные игры на ставки. Разнообразные карточки, фишки, фигурки и кубики на столах выглядят ярко, привлекают внимание и вызывают любопытство. За порядком приглядывают Привратники. Мастера в длинных лоскутных одеждах помогают игрокам избавиться от лишних патронов, утиля и даже артефактов, предлагая сыграть «против поля». Они следят за тем, чтобы правила соблюдались, и помогают в них разобраться. В роли одного из Мастеров выступает хронистка Мирза, которая сюда пришла с Первой экспедицией. В отсутствие Верховного Мастера в Доме игрой заправляет его правая рука и потенциальный преемник — Мастер Ивар, амбициозный метрополитянин, который завидует славе и почёту Верховного Мастера и надеется как-нибудь вырваться из его тени. Любая игра приближает играющего к совершенству в глазах Deus Ludens, так что в некотором смысле в Доме Игр происходит священнодействие.

Дом Игр может одолжить желающему патроны или что-нибудь ещё, что подойдёт для ставок, но если игрок не покроет долг в те же сутки, то он окажется в долговой яме.

Участие в игре: если кто-то из героев захочет поучаствовать в игре, он должен сделать ставку не меньше одного патрона. Решите, в какую именно настольную игру он играет (или сыграйте в игру из вашей коллекции, ведущий!), и пусть он пройдёт проверку влияния или проницательности (если игра подразумевает хитрость и блеф), наблюдательности (если это игра на внимание) или проворства (если это игра на ловкость).

Один полученный ☢ говорит о том, что игрок ничего не потерял, но и не выиграл, а завершившаяся победой игра снимает весь накопившийся стресс. За каждый дополнительный ☢ он получает вознаграждение, определяемое ведущим. Это может быть дополнительный патрон, порция еды, предмет утиля или что-то ещё. Величина вознаграждения может по решению ведущего зависеть от значимости ставки. Если игрок не получает ни одного ☢, он проигрывает свою ставку и не восстанавливает потерянные пункты эмпатии.

Долговая яма. Запирающееся снаружи помещение, в котором прозябают проигравшиеся в Доме Игр и ждут, когда кто-нибудь оплатит их долг и содержание в яме. Если никто не является за заключённым до прихода следующего каравана работяг, хозяин долговой ямы, делец Цзимислав из метрополитян, продаёт должников каравану. Иногда Цзимислав скупает за бесценок рабов у посетителей, чтобы потом более выгодно сбыть их работягам.

ДВА КРЕСТА





В Долговую яму также попадают злостные нарушители порядка, которые не могут покрыть причинённый ими ущерб. Размер ущерба обычно оценивает Цзимислав, а в особо сложных случаях ему помогает Верховный Мастер. Если кто-то заплатит за нарушителя, осуждённого отпустят, а если нет, то нарушитель спокойствия разделит судьбу не слишком удачливых игроков.

Стоит отметить, что Цзимислав относится к должникам как к ценному товару. Он не заковывает пленников в тяжёлые цепи, не морит их голодом и жаждой, не избивает. Связывают в яме только особо буйных. Цзимиславу нужно продать свой товар, а значит, этот товар не должен быть истощён, повреждён или испорчен как-то иначе.

Некоторые должники из тех, которых Цзимислав, Косатка или Градомир сочтут полезными, выходят из ямы и становятся рабами Двух Крестов. Они могут позже заслужить свободу и даже влиться в сообщество, если будут усердно трудиться во имя Игрящего бога.

Одним из первых таких должников был Ботаник — безумный бродяга, который пришёл откуда-то со стороны Хищного сада. Каким-то чудом добравшись до Двух Крестов, он проиграл всё, что у него было, в игру про Великих Древних. Цзимислав опасался, что этого безумца продать с выгодой для себя не удастся. Градомир же, услышав, что, как и какими словами говорит этот человек, оценил его потенциал. Ботаник рассказывал про сады из огромных дрозер и стеллярий, среди ветвей которых пасутся жирные ориктолаги с длинными ушами. Ботаник утверждал, что умеет ухаживать за ними и что они очень быстро плодятся. Ему пришлось покинуть Хищный сад, потому что одному тяжело жить среди растений, которые всё время норовят тебя съесть. Как он оказался в Саду, он не помнил или не хотел вспоминать. Говорил только, что упал с неба. В качестве платы за освобождение Ботаник согласился показать, где он видел «мясо и шкурки на лапках». И в конце концов Верховный Мастер снарядил экспедицию, чтобы наловить полезных тварей.

Единовременно в долговой яме находится от трёх до пяти человек. Стоимость рабов назначает ведущий. Иногда цена может показаться неоправданно высокой, потому что она зависит не только от личных качеств раба, но и от величины неоплаченного долга. Стоимость раба может варьироваться от 10 патронов до нескольких сотен — всё зависит от того, насколько азартен был несчастный.

Ферма ориктолагов. В одном из помещений Двух Крестов находится множество проволочных клеток с ориктолагами, как их именует Ботаник, или ориками, как их называют все остальные. Орики — грызуны с короткими передними и мощными задними лапами, длинными чуткими ушами и невероятно острыми резцами. Их разведением занимается Ботаник — бледный

тощий человек в потрёпанной форменной куртке с непонятными символами. Если его спрашивают, откуда он пришёл, Ботаник блаженно улыбается и утверждает, что упал с неба, и больше ему, как правило, вопросов не задают, понимая бессмысленность дальнейшей беседы. Он обожает игры, является рьяным приверженцем культа Игрящего бога, но ему не суждено стать Мастером, потому что он скорее отпугивает людей, чем привлекает их. Однако в качестве игрока он может быть хорош.

Два Креста иногда торгуют мясом и выделанными шкурками ориков, но никому не продают живых зверей, поскольку хотят сохранить на них монополию в окрестностях Моста. Ферма пока что не очень велика, так что мясо ориков дорогое и в продаже есть не всегда. В первую очередь ферма кормит общину, а потом уже гостей. Еду для ориков по окрестностям собирают должники и разведчики.

Место для забегов. У Ботаника есть несколько любимцев, которых он не отдаёт на съедение. Эти сильные и быстрые особи участвуют в бегах ориков — развлечении, которое пришлось по вкусу всем: и метрополитанам, и их гостям. Ставки на ориков приносят немалый доход заведению. Для этого зрелища оборудован специальный настил с круговыми беговыми дорожками, обнесённый металлической сеткой, защищающей зрителей.

Артель железячников. Помещение под брезентовым тентом, где железячники выделывают шкурки ориков, производят разные полезные в быту вещи и чинят снаряжение, в том числе и снаряжение гостей (средняя стоимость услуги — по 1 патрону за один восстанавливаемый пункт качества. Ведущий проходит проверку dbb: при результатах 11, 12, 21 и 22 железячнику не удаётся починить предмет, более того, повреждение становится постоянным, навсегда снижая качество предмета (см. провал при ремонте в книге «Мутанты. Точка отсчёта»). Гостю возвращается половина уплаченных патронов (с округлением в пользу клиента). Возглавляет артель железячница Солоха — грубоватая и прямолинейная женщина с вечно измазанными маслом руками. Она хоть и главная, но привыкла работать не меньше остальных, за что железячники её уважают.

Святылище Игрящего бога. Защищённое от ветра и дождя место на верхнем этаже центрального здания, под разрушенной крышей, со скамейками и кострищем. Перед сном Мастера собираются у костра и рассказывают истории по ролям, проживая множество жизней и получая бесценный опыт. Так они возносят благодарность Игрящему богу, который проживает сотни жизней в каждом из мыслящих и играющих. Игры



позволяют перерождаться, не умирая физически, так что игра — это в некотором смысле уловка, но Играющий бог одобряет уловки, они ведь тоже часть игры! Служители Играющего бога верят, что, достойно прожив достаточное количество жизней в самых разных мирах через физическое и игровое перерождение, они выиграют в Извечной игре, и каждый из них, выйдя из цикла перерождений, сам станет Играющим богом и будет творить миры не только в своём воображении или за игровым столом.

В священнодействии у костра принимает участие Верховный Мастер, другие избранные Мастера, Ботаник, Декстер и Цзимислав. Избранность объясняется тем, что они обучены грамоте, могут читать священные книги и трактовать тексты. Те, кому это искусство недоступно, не имеют права принимать участие в священнодействии, но могут проводить время за более простыми настольными играми в Доме Игр и предаваться азарту, наблюдая за бегами ориков. Настольные игры тоже приближают к победе в Извечной игре, хоть и значительно медленнее. Они, как правило, не дают глубокого погружения в другие жизни, но тем не менее это один из немногих доступных способов ускорить накопление опыта для тех, кто не умеет читать и не может толковать правила.

АРТЕФАКТЫ И ПРИПАСЫ

В Артели железачников есть внушительная коллекция утиля, в том числе выделанные шкурки ориков, а также необходимые для ремесла инструменты (качество +2).

В Доме Игр хранится огромное количество настольных игр с аксессуарами и множество руководств по настольным ролевым играм.

■ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

Мудрость Древних в виде небольших книжечек, пластиковых или деревянных фигурок, кубиков с точками и карточек, бережно упакованных в картонную или деревянную коробку. Позволяет приблизиться к пониманию Древних через игру, но для этого в группе должен быть кто-то, кто способен прочесть правила и истолковать их. Средний предмет.

Функция: один из вариантов досуга, позволяющий снять стресс, поскольку подразумевает общение. Одна партия занимает полчаса и избавляет от всех пунктов стресса. Однако игра наскучит через 2d6 повтора (каждый игрок бросает кубики индивидуально. Так бывает, что кому-то игра уже надоела, а кто-то всё ещё в восторге от неё). После того как игра наскучила, она остаётся формой обще-

МАРАМОРНЫЕ БОЛОТА

ния, но для снятия стресса уже требуются обычные в таких случаях 4 часа отдыха. Если героям удастся найти новую игру (или дополнение к текущей), то для неё следует завести новый счётчик повторов.

Требования: культура 20.

Эффект: культура +d6, военное дело +1, технология +1.

На ферме живёт примерно три сотни взрослых ориков и около полусотни детёнышей. 12 ориков принимают участие в бегах, и Ботаник за ними ухаживает особенно тщательно. Живые ориктолаги не продаются.

На рынке можно найти огромное количество разнообразного утиля, а также в среднем 5–6 артефактов (один из которых может относиться к магистральному сюжету, см. главу 16 книги «Мутанты. Точка отсчёта»).

Чтобы определить цену конкретного утиля, ведущий может бросить d6 или просто выбрать нужный вариант:

D6 ЦЕНА

D6	ЦЕНА
1	d6 патронов
2	d6 воды

D6 ЦЕНА

D6	ЦЕНА
3	d6 еды
4	d6 стрел
5	d6 услуг (ремонт, торговая сделка, информация о секторе)
6	мини-приключение (эскорт торговца, кража, поиск, убийство и т.д.)

В случае с артефактом проверку по таблице можно пройти два или три раза — в зависимости от полезности артефакта для Экспедиции.

Утиль и артефакты продаются на рынке 2d6 дней, после этого их обычно кто-то покупает. И если героям срочно понадобится узнать личность покупателя, то придётся договариваться с продавцом, что может оказаться не сильно проще, чем купить вещь.

На складе Двух Крестов достаточно припасов, чтобы кормить всё его население и гостей на протяжении трёх недель. Запасённой воды метрополитянам и их гостям хватит на неделю. Но поскольку дожди — дело обычное, то вода редко становится дефицитом.



МИРЗА

ГРАДОМИР

СЛУХИ О РАЗНЫХ МЕСТАХ

Жители Двух Крестов могут рассказать следующее:

- ❑ Под Золотым Лучом (M24) и даже в самом Луче живёт банда Рыцарей, которая контролирует Мост (L24-25) — единственную надёжную переправу на Остров. Рыцари хорошо вооружены и действуют слаженно. Некоторые из них заходят сюда, чтобы поторговать и поиграть, когда странствуют по Мраморным болотам в поисках сокровищ для своей банды.
- ❑ За рекой находится Хищный сад (D27) — практически непроходимые заросли зуболиста. Оттуда пришёл Ботаник. Он детально описывал флору тех мест, за что и получил своё прозвище. Возможно, там ещё остались дикие орики. Но добывать их — себе дороже. Лучше купить оричьё мясо здесь, в Двух Крестах.
- ❑ Там, где Река впадает в Большую воду (S19), идёт Большая стройка. Многие посетители Долговой ямы отправляются именно туда. Караваны привозят с Большой стройки разнообразный утиль, а иногда и ценные артефакты.
- ❑ Если двигаться на запад от Золотого Луча, можно прийти к Метрополитену (M28) — подземному городу, в котором живёт многочисленный Народ. Основатели Двух Крестов прибыли именно оттуда. Самый защищённый и богатый караван в окрестностях принадлежит Метрополитену. Караван состоит из нескольких грузовых ездовых машин, охраняемых всадниками на одомашненных лесных боссах (см. стр. 88).
- ❑ Если выйти на закованный в камень берег Реки и двигаться на запад, то можно добраться до поселения ловцов осмеров (N21). При охоте на этих опасных рыб они пользуются какими-то специальными приспособлениями и даже прибегают к помощи ручных барсиков. Барсики — звери сообразительные, а плотная чешуя надёжно защищает их вёрткие тела от рыбьих зубов. Дельцы из Двух Крестов иногда покупают у ловцов рыбу. Жареные осмеры — это невероятно вкусно!

ОБСТАНОВКА

Идеологическим и религиозным лидером Двух Крестов является Верховный Мастер Градомир. Когда-то он возглавил исход молодых метрополитян из родного подземелья, и с тех пор его признают главным. Он первый среди равных глав структур, образующих общество Двух Крестов. Вместе с ними Верховный Мастер заседает в совете, где каждый отвечает за свою область: Градомир занимается делами Дома Игр, Косат-

ка обеспечивает безопасность, Декстер отвечает за рынок и торговлю, в том числе шкурками и мясом ориков, Цзимислав заправляет долговой ямой и переговорами с работоторговцами, Солоха возглавляет артель железячников, а Ботаник разводит ориков и отбирает любимцев для бегов.

Религиозный культ зиждется на узком круге служителей Играющего бога, тех, кто собирается у костра и устраивает священнодействие, — Мастерах. Остальные могут наблюдать за ними или принимать участие в играх попроще. Мастеров уважают как жрецов. Каждый двадцатый день от Точки Отсчёта Мастера проводят ролевые игры по упрощённым правилам для тех, кто не умеет читать, чтобы каждый желающий мог ощутить на себе благодать Играющего бога.

К моменту появления в Двух Крестах героев там уже три недели не утихают споры. Экспедиция произвела сильное впечатление на Верховного Мастера, а точнее это сделала Мирза. Впервые посетив Дом Игр, она заметила, что Ивар неверно толкует правила, потому что пропускает непонятные ему слова (их смысл был ясен Мирзе благодаря урокам Старика). Это вызвало волнение среди Мастеров: раньше такой дерзости себе никто не позволял. Ивар настаивал на том, чтобы Мирзу прогнали из Двух Крестов, но Градомир, за которым в таких вопросах оставалось последнее слово, наоборот, предложил Мирзе работу. Он понял, что Мирза — прирождённый Мастер. Она бегло читала, у неё был немалый словарный запас, и, более того, хронистка знала несколько игр, о которых никогда не слышали в Двух Крестах. Этим играм её обучил Старик, когда она ещё была ребёнком. Буквально за несколько дней Мирза стала восходящей звездой Дома Игр. Она умела объяснять правила, а её эмокинез помогал сделать так, чтобы игроки вставали из-за стола в хорошем настроении, даже если они проиграли.

Градомир предложил Мирзе остаться. Она согласилась, но при условии установления выгодных отношений между Ковчегом и Двумя Крестами. Что именно будет выгодой, зависит от переговоров: это может быть как обмен знаниями (проектами) или скидка при торговле, так и помощь специалистами или даже военным союзом.

Градомир написал дипломатическую ноту жителям Ковчега и передал её разведчице Море. Предполагалось, что Мирза останется работать в Двух Крестах, а когда Мора и её соратники (или иные парламентарии) придут из Ковчега с ответом, Экспедиция получит долю от заработанного Мирзой. Экспедицию к Ковчегу должны были сопровождать два доверенных Привратника.

Находясь в Двух Крестах, суровая Мора произвела неизгладимое впечатление на Ботаника. Это мож-



но было назвать любовью с первого взгляда: поражённый в самое сердце дрессировщик ориков всю первую встречу рассматривал воительницу с выражением ошеломления на лице и потом даже осмелился рассказать ей о своих чувствах. Мора привыкла к тому, что на неё смотрят как на разведчицу и воительницу, а не как женщину, так что признание Ботаника выбило её из колеи и нашло отклик в её сердце. Когда наступило время покидать Два Креста, Мора пообещала, что именно она вернётся с ответом из Ковчег, чтобы вновь увидеться с Ботаником. Любовь оказалась сильнее преданности, и Ботаник пошёл на предательство — он сделал разведчице подарок, который не делал никому и никогда: двух разнополых детёнышей ориков, чтобы она принесла их в свой Ковчег.

В то же время Ивар затаил обиду на Мирзу и Градомира. Ему стало очевидно, что хронистка стремительно оттесняет его от Верховного Мастера, — хотя бы потому, что у неё лучше подвешен язык и она обаятельнее. Ивар начал настраивать отдельных жителей Двух Крестов против Мирзы, а тем самым и против Градомира. Он представлял дело таким образом, будто Мирза пришла, очаровала Верховного Мастера, и теперь он поступает безрассудно, потому что совсем потерял голову. Для того чтобы смутить умы жителей Двух Кре-

стов, одного этого было бы мало. Так что Ивар, опасаясь, что может потерять место правой руки Верховного Мастера, начал сеять смуту среди верующих в Играющего бога: «Почему одним можно разыгрывать истории по ролям, а другим нет? Ну и что, что некоторые не умеют читать? Разве не достаточно воображения и тех правил, которые мы сами себе придумаем?» Эти крамольные мысли вызвали большой отклик, в том числе у Солохи и Косатки.

Кроме создания смуты, Ивар пытался всячески саботировать дипломатическую миссию в Ковчег. Он опасался, что из Ковчег может прийти ещё несколько хронистов вроде Мирзы, и ему тогда вообще не на что будет рассчитывать, кроме должности рядового Мастера.

Ивар сумел убедить Косатку в том, что Экспедиция не должна вернуться в Ковчег. Неизвестно, мол, кто из этого Ковчег придёт. Мирза утверждала, что её Народ исключительно мирный, но, кто знает, может быть, она лжёт, чтобы позвать подкрепление и захватить Два Креста, пока его наивные жители ей верят. Косатка позаботилась о том, чтобы Экспедицию сопровождали люди, давно казавшиеся ей ненадёжными. По правде говоря, она как раз подумывала о том, как бы получше от них избавиться.

Касатка приказала своим верным Привратникам напасть на Экспедицию, когда та исчезнет из прямой видимости, но ещё не дойдёт до Моста, и избавиться от всех, включая двух сопровождающих. Привратники не стали задавать боссу лишних вопросов. Застать Экспедицию врасплох было несложно: Мора и Игнат не ожидали нападения со стороны Двух Крестов, равно как и их сопровождающие, а места между резиденцией Рыцарей Луча и Двумя Крестами считаются исключительно безопасными.

Привратники к вопросу об избавлении от Экспедиции подошли чуть более творчески, чем от них ожидала начальница. Им не хотелось убивать тех, с кем они вместе жили под одной крышей. Они взяли всех живём, забрали себе некоторые понравившиеся вещи, в том числе детёнышей ориков, и продали пленников каравану работорговцев, который как раз уходил от Двух Крестов к Большой стройке, поставив лишь одно условие: чтобы этих невольников в здешних краях больше не видели.

Возможно, Косатка и была бы готова поддержать закипающие протесты, но Привратники, которые принесли ей двух детёнышей ориков, немало её озадачили. Найти предателя стало её первоочередной задачей. На ферму обычно не пускают чужаков, и она тщательно охраняется. Значит, скорее всего, детёнышей вынес кто-то свой. Об отношениях Моры и Ботаника она не знала — никто не знал. Ей и в голову не могла прийти мысль, что перейти на сторону врага мог сам Ботаник, так что она исключила его из круга подозреваемых. Она полагает, что это сделал кто-то по приказу Верховного Мастера. Но у неё нет доказательств, и она пытается отыскать хоть что-то.

ОБИТАТЕЛИ

Всего в Двух Крестах обретается около двух сотен жителей и трёх-четырёх десятков гостей. Метрополитяне — чистые люди.

Примеры имён выходцев из Метрополитена: *Болезлав, Вацлав, Веселина, Горислава, Ждан, Казимир, Любош, Людмила, Мстислав, Рогнеда, Тихомир* и т.д.

Примеры имён Привратников: *Волчица, Зверь, Куница, Шершень, Сокол, Секач, Рысь, Оса.*

Примеры имён гостей: *Анна, Андрей, Антоний, Барс, Владимир, Красавчик, Одноглазый, Стрелок, Марк, Косолапый, Стрекоза, Тамара, Ульяна, Цезарь.*

Градомир, Верховный Мастер. Высокий и статный мужчина с густой русой шевелюрой и взором, обращённым в будущее. Он, как и все Мастера, носит длинные одежды, сшитые из разноцветных лоскутков, и плащ из шкурок ориков. Лоскутная одежда говорит о множестве ролей, которые исполняет Мастер.

Цели: процветание Двух Крестов, служение Играющему богу, установление дипломатических отношений с другими поселениями. Верховный Мастер хочет, чтобы Мирза осталась в Доме Игр, поскольку она прирождённый Мастер.

Примечание: Градомир говорит уверенно и вдохновенно, как и полагается религиозному лидеру.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 5, эмпатия 5

Навыки: драка 1, стрельба 2, наблюдательность 4, понимание 2, проницательность 5, влияние 5, воодушевление 3

Мутации: —

Снаряжение: перекинутая через плечо холщовая сумка с 5 патронами, 1 порцией еды и флягой с одной порцией воды

Артефакты: табула с посланием Древних



ТАБУЛА С ПОСЛАНИЕМ ДРЕВНИХ

Функция: для работы табулы (электронного планшета) требуется источник энергии — аккумулятор или генератор и некоторая присущая железячкам смекалка, для того чтобы табулу «накормить» (проверка понимания). Это устройство способно записывать и проигрывать изображение и звуки. У него были какие-то другие функции, но сейчас понять, в чём они заключались, практически невозможно.

Требования: технология 30.

Эффект: технология +d6.



Ивар, завистливый Мастер. Худощавый слегка сутулящийся Мастер в лоскутных одеждах. Он умён и сметлив, но ему не хватает визионерской лёгкости, так что он всегда оказывался вторым после Градомира. Когда Ивар наконец смирился с тем, что он обречён быть правой рукой, явилась Мирза и походкой оттеснила его ещё дальше от власти.

Цели: тем или иным образом стать первым или хотя бы остаться вторым в Двух Крестах. Он хочет быть главным, но ему не хватает дерзости и уверенности в себе. Его устроит и возвращение к устоявшемуся положению вещей, при котором он занимал место сразу после Градомира. Иными словами, Мирзу нужно дискредитировать и опозорить. Он боится убить Мирзу собственными руками, потому что ему кажется, что всем будет очевидно, что это сделал именно он. А тогда ему не быть ни правой, ни левой рукой Градомира. Впрочем, набравшись смелости, он попробует свергнуть и Градомира, пытаясь манипулировать толпой, которую не допускают к играм у костра.

Примечание: Ивар говорит быстро и страстно, активно жестикулирует.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 5, эмпатия 3

Навыки: скрытность 3, проворство 2, понимание 2, проникаемость 2, влияние 3, воодушевление 2

Мутации: —

Снаряжение: потёртая книга с правилами какой-то игры, бумага, писчие принадлежности

Косатка, суровая защитница. Обладательница крепко сбитой фигуры с собранными в хвост светлыми волосами. Она предпочитает практичную одежду — штаны и кожаную куртку. Куртка украшена подвешенными к ремням, молниям и заклёпкам лапками ориков. В общении со своей бандой Косатка сурова и непреклонна, однако к представителям остальных сообществ относится мягче.

Цели: процветание и спокойствие Двух Крестов, поиск предателей. Ивар смутил Косатку своими речами, и теперь она пребывает в сомнениях. Косатка уважает Верховного Мастера, но Народ из Ковчега, с которым он так хочет дружить, вызывает у неё подозрения.

Примечание: Косатка формулирует свои мысли лаконично и иногда резковато.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 4, смекалка 2, эмпатия 2

Навыки: выносливость 2, сила 2, драка 5, скрытность 2, проворство 2, стрельба 4, знание Зоны 2, влияние 3, лидерство 5

Мутации: —

Снаряжение: 10 патронов, самодельная винтовка (качество +1, урон 2, дальняя дистанция), мачете (качество +2, урон 2, нулевая дистанция), фляга с водой

Декстер, справедливый делец. Словоохотливый и улыбчивый юноша. Он носит полосатое пончо поверх комбинезона и соломенную шляпу с тульёй, оплетённой разноцветными проводами, и полями, украшенными синими и розовыми скрепками. На первый взгляд он может показаться наивным и простоватым, но это обманчивое впечатление. Декстер знает всему цену и понимает, когда стоит решать проблемы разговорами, а когда пора звать Привратников. В Торговом зале в пределах видимости Декстера всегда есть пара Привратников, и они готовы скрутить каждого, на кого тот укажет. Иногда Декстер выходит к вновь прибывшим в Два Креста, чтобы объяснить им, где что находится и как именно можно расстаться со своими патронами и другим имуществом в обмен на услуги и товары. Декстер это называет «клиентоориентацией».

Ещё до появления Двух Крестов Градомир выкупил Декстера из рабства. Он услышал, как Декстер объяснял работоторговцу, как именно стоит его, Декстера, про-

давать, чтобы это было более выгодно. Теперь Декстер предан Верховному Мастеру и никогда не пойдёт против него. В Двух Крестах Декстер — свободный и уважаемый человек. О его рабском прошлом знают единицы и не рискуют напоминать — себе дороже.

Цели: процветание Двух Крестов и лично Декстера под руководством Верховного Мастера Градомира.

Примечание: Декстер улыбчив и доброжелателен. В беседе он по возможности вежлив, но может метко брошенной фразой поставить на место того, кто почему-то решил, что может общаться с Декстером свысока. Хотя он и бывший раб, но чистый человек.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 5, эмпатия 4

Навыки: скрытность 2, проворство 3, наблюдательность 4, понимание 4, проникаемость 5, влияние 5, деловая хватка 5

Мутации: —

Снаряжение: 20 патронов для размена, горсть стеклянных бусин, 43 пластиковых пакета в рулоне, выцветшая фотография какой-то полуголой красотки в ничего не прикрывающих одеждах из шкур (на обороте можно различить буквы R и W), холщовый мешочек с 14 круглыми, заострённым по краям металлическими бляшками, древний ботинок

Цзимислав, разборчивый работоторговец. Широкоплечий человек со шрамом на левой щеке, выбритыми висками и собранными в хвост каштановыми волосами. Он носит тулуп из шкурок ориков и отделанные орчьим мехом кожаные штаны. Цзимислав покинул подземное убежище вместе с Градомиром и поддерживал его во многих начинаниях. Цзимиславу поначалу не нравилась идея рабства, но со временем он решил, что от этого всё равно никуда не деться. Он согласился организовать Долговую яму, но на своих условиях — никаких вонючих клеток, цепей, пыточных инструментов и истязаний. «К товару надо относиться по-человечески, особенно если торгуешь людьми». Чаще всего именно Цзимислав выступает судьёй, определяющим ущерб, который провинившемуся (или его друзьям) надлежит возместить.

Цели: процветание Двух Крестов, поддержание порядка и справедливости.

Примечание: несмотря на суровый вид, Цзимислав доброжелателен и вежлив.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 3, смекалка 4, эмпатия 3

Навыки: выносливость 3, сила 4, драка 5, наблюдательность 2, проникаемость 4, влияние 2, лечение 3, деловая хватка 3

Мутации: —

Снаряжение: кастет (качество +1, урон 1, дистанция нулевая)

Солоха, глава железячников. Грубоватая прямолинейная женщина с постоянно испачканными машинным маслом руками. Носит синий комбинезон

и многократно залатанную куртку. Она трудолюбива и требовательна к подчинённым. Солоха состояла в банде Косатки и пришла в Два Креста вместе с ней. Она знает, что многое здесь буквально развалилось бы, если бы не её железячники, и ей обидно, что при этом они не пользуются привилегиями Мастеров и не участвуют в священнодействии у костра. К тому же именно она сумела заставить священную табулу работать. Солоха уже перепробовала все настольные игры по многу раз, и ей хочется чего-то большего.

Тот суррогат, который Мастера предлагают каждый двадцатый день, никогда не сравнится с настоящей игрой, которая идёт каждый вечер! Быть может, она читает по слогам и не умеет изысканно выражаться, но это не значит, что Солоха не имеет права на духовный поиск и совершенство в глазах Играющего бога. Именно эти размышления привели к тому, что Солоха с лёгкостью отозвалась на бунтарский призыв Ивара. В её душе уже давно поднимался протест.

Цели: процветание Двух Крестов, духовный поиск, доступная всем жителям Крестов возможность участвовать в священнодействии у костра.

БОТАНИК



Примечание: Солоха не участвует в полной мере в интриге Ивара, просто он сумел подобрать нужные слова. Она хочет, чтобы все могли проживать множество жизней и радовать Играющего бога, и если эта цель будет достигнута, то ей всё равно, кто станет правой рукой Верховного Мастера, — Ивар, Мирза или кто-то ещё. На Верховного Мастера она не посмеет поднять руку. Он пророк и непогрешим, а вот его подручные — совсем другое дело.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 3, смекалка 5, эмпатия 3

Навыки: выносливость 3, сила 2, драка 3, стрельба 3, понимание 4, ремесло 5

Мутации: —

Снаряжение: 10 патронов, 2 порции еды, 2 порции воды, видеокасета, разобранный кассовый аппарат, коробка с истлевшей игрушкой на пружинке, сломанная чёрная расчёска, высохшая помада, укрепленная металлом куртка (класс защиты 2), самодельный пистолет (качество +1, урон 2, средняя дистанция)

Ботаник не от мира сего. Бледный тощий человек со спутанными волосами соломенного цвета и пронзительно-голубыми глазами. Он носит потрёпанную форменную куртку с непонятными символами. Ботаник плохо помнит своё прошлое: «падение с неба» и связанное с этим потрясение не прошли для него даром.

Цели: Ботаник хочет быть с Морой, и этому желанию подчиняется большинство его действий.

Примечание: Ботаник — член неудавшейся научной экспедиции одного из орбитальных анклавов. У него была какая-то роль в проекте, но сейчас он собачник, вернее дрессировщик ориков. Как именно Ботаник упал с неба и кем он был до этого, ты узнаешь, из описания сектора Зоны «Большая стройка» на стр. 40.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 3, смекалка 5, эмпатия 3

Навыки: проворство 3, стрельба 4, наблюдательность 2, понимание 5, знание Зоны 1, проникаемость 3, лечение 3, дрессировка 4

Мутация: —

Снаряжение: ключ-карта (по желанию ведущего может стать сюжетным артефактом), также в его карманах можно найти бумажный кулёк с какими-то семенами, 3 карты от какой-то древней игры (на одной очень худой мутант в чёрном что-то косит, на другой пять сердечек, на третьей женщина в пышных одеждах растёт сама из себя), веточку дерева с синим цветком, круглый блестящий диск с надписью «Том вион» и кирпич. Ботаник всегда носит с собой сумку с лакомством для ориков-бегунов (эквивалентно двум порциям еды)

Мирза, хронистка из Народа. Член Первой экспедиции, мечтательница и идеалистка. У неё для каждого найдётся доброе слово, и она умеет подбодрить даже в самой отчаянной ситуации. Ей нравится жить в Двух Крестах, общаться с самыми разными людьми и проводить игры. Она впечатлена талантами Верховного Мастера, и, похоже, это взаимно. Но Ивар не намерен

терпеть эту идиллию, так что хронистке определённо угрожает опасность. Мирза, как и все Мастера, носит длинные пёстрые одежды, сшитые из разноцветных лоскутков и украшенные мехом ориков.

Цели: узнавать больше о новом мире, налаживать отношения Ковчега с другими Народами, в том числе с Двумя Крестами, остаться жить в Доме Игр.

Примечание: Мирза хорошо относится ко всем представителям своего Народа, и она будет рада видеть персонажей игроков. Хронистка переживает как за членов Первой экспедиции, так и за представителей Второй. А ещё она разрывается между домом и Двумя Крестами — очень уж ей нравится её новое призвание и Верховный Мастер.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 4, эмпатия 5

Навыки: драка 2, скрытность 3, проворство 2, наблюдательность 2, понимание 3, знание Зоны 1, проникаемость 5, влияние 3, воодушевление 5

Мутации: эмокинез

Пункты мутации: 3 личных в дополнение к имеющимся у ведущего

Снаряжение: книга правил «Авантюрный дневник», бумага, писчие принадлежности

Мора, влюблённая разведчица. Член Первой экспедиции, молчаливая охотница с цепким взором, подмечающим мельчайшие детали. Она попала в рабство, но ей удалось вырваться, и теперь она намерена выручить своих друзей и вернуться домой.

Цели: спасти членов Первой экспедиции и вернуться домой, прихватив с собой Ботаника, который ей приглянулся.

Примечание: Мора верна своему Народу и не оставит попыток спасти друзей, пока не убедится в том, что это сделать невозможно.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 5, смекалка 3, эмпатия 2

Навыки: выносливость 2, драка 4, скрытность 4, проворство 3, стрельба 2, наблюдательность 4, понимание 1, знание Зоны 4, проникаемость 2, лечение 2, разведка 4

Мутация: пожиратель Гнили

Пункты мутации: 3 личных в дополнение к имеющимся у ведущего

Снаряжение: 10 патронов, порция еды, пластиковая бутылка с водой, дырявый водолазный костюм, консервный нож, неработающий фонарик без батареек, плащ-палатка, праща (качество +1, урон 1, средняя дистанция), самодельный топор (качество +1, урон 3, нулевая дистанция)

ПРИВРАТНИК

Здесь приведены параметры типичного Привратника Двух Крестов. Ты можешь их изменять при необходимости, чтобы создать именно тот образ, который тебе

нужен. Привратники — преимущественно громилы. Однако среди них встречаются также рабы и разведчики.

Цель: следить за порядком в Двух Крестах, выполнять приказы Косатки.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 3, смекалка 2, эмпатия 2

Навыки: сила 2, драка 4, проворство 2, стрельба 3, наблюдательность 4, запугивание 4

Мутации: в свою банду Косатка набирала самых разных головорезов, и среди Привратников могут встречаться мутанты

Снаряжение: импровизированная дубинка (качество +1, урон 1, нулевая дистанция); куртка или плащ с металлическими нашивками (класс защиты 2); самодельный лук и пять стрел (качество +1, урон 1, дальняя дистанция) или самодельная винтовка (качество +1, урон 2, дальняя дистанция) и 5 патронов к ней

МОРА

ПОДРУЧНЫЙ МОРЫ

Здесь приведены параметры головорезов из банды Моры. Ты можешь их изменять при необходимости, чтобы создать именно тот образ, который тебе нужен. Всего подручных шестеро: четверо громил и двое разведчиков.

Цель: следовать приказам Моры — она помогла им сбежать из рабства, и теперь они верны ей.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 2, эмпатия 3

Навыки: драка 4, проворство 3, стрельба 4, запугивание 3

Мутации: Мора увела с собой шесть крепких телом рабов. Кто-то из них может быть мутантом

Снаряжение: самодельный нож (качество +1, урон 2, нулевая дистанция); плащ-палатка; шипованная бита (качество +2, урон 2, нулевая дистанция), праща (качество +1, урон 1, средняя дистанция)

ГОЛОВОРЕЗЫ ИВАРА

Ивар нанял недавно прибывших в Два Креста искателей приключений, чтобы они заманили Мирзу в какое-нибудь тихое место и убили её. Головорезы решили, что это лёгкие патроны, и не стали разбираться, что к чему. Такое иногда бывает, когда кто-то сулит большую награду. На персонажей нападает мутант-биокинетик и головорезы в количестве, равном количеству героев.

ГОЛОВОРЕЗЫ (СТОЛЬКО ЖЕ, СКОЛЬКО ГЕРОЕВ)

Характеристики: телосложение 4, ловкость 3, смекалка 2, эмпатия 3

Навыки: драка 3, проникаемость 2, проворство 3, запугивание 3

Мутации: —

Снаряжение: шипованная бита (качество +2, урон 2, нулевая дистанция), 5 патронов, 1 порция воды, 1 порция еды, 2 предмета утиля



ГОЛОВОРЕЗ-МУТАНТ

Характеристики: телосложение 3, ловкость 2, смекалка 2, эмпатия 4

Навыки: драка 3, проникаемость 2, проворство 3, запугивание 3, стойкость 5

Мутации: биокинез

Пункты мутаций: 6 личных в дополнение к имеющимся у ведущего

Снаряжение: самодельный нож (качество +1, урон 2, нулевая дистанция), 6 патронов, 1 порция еды

Артефакты: один артефакт (вытяти из колоды или выбери желаемый по таблице)

СОБЫТИЯ

1. ПРИБЫТИЕ

Когда персонажи игроков прибывают в Два Креста, их встречает Декстер, который любезно объясняет, что здесь можно остановиться на постой, поиграть в настольные игры, сделать ставки на ориков, починить снаряжение и т.д. Он терпеливо отвечает на вопросы и сам пытается разузнать, кто такие эти пришельцы и откуда держат путь.

2. ВСТРЕЧА С МИРЗОЙ

Герои встречаются с Мирзой. Хронистка рассказывает им, как сюда попала. Она уверена, что персонажи игроков принесли из Ковчега ответ на ногу Градомира, и огорчается, когда узнаёт, что Экспедиция так и не вернулась домой. Мирза предлагает персонажам игроков отдохнуть и подождать, пока освободится Верховный Мастер. Она может провести для них бесплатную игру, если те захотят. Если гости соглашаются, то после игры они могут восстановить себе эмпатию, если её показатель был снижен. Они восстанавливают эмпатию даже в случае проигрыша, потому что общение с Мирзой само по себе приятно.

3. ПЕРВОНАЧАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Куда бы герои ни пошли, за ними пристально следят Привратники. Они пытаются спровоцировать персонажей игроков на драку, чтобы можно было их вышвырнуть из Двух Крестов или отправить в Долговую яму. Их провокации варьируются от неприязненных пристальных взглядов и оскорблений до «случайных» столкновений на ходу. Дело в том, что Косатка с подозрением относится к очередной экспедиции из Ковчега и опасается, что кто-нибудь опять попытается украсть детёнышей ориков. Так что ферма ориков охраняется особенно тщательно. Ботаник находит героев и взволнованно расспрашивает их о судьбе Моря. Он чуть не плачет, когда узнаёт, что она не вернулась домой.

4. ПОКУШЕНИЕ НА МИРЗУ

Во время общения Мирзы с героями (скорее всего, не при первой встрече, а когда персонажи немного привыкнут к Двум Крестам) к ней подбегает Ботаник, говорит, что Верховный Мастер просил её подойти в не до конца восстановленный дом за фермой ориков, и убегает дальше по своим делам. Мирза с радостью соглашается и предлагает персонажам игроков сопроводить её — заодно она познакомит их с Верховным Мастером. По дороге они могут увидеть артель железячников и забеги ориков: толпа скандирует и ликует, на ориков делают большие ставки. В случае если герои не сопровождают Мирзу, она погибает от рук заговорщиков — можно переходить сразу к сцене 8.

5. ДРАКА С ГОЛОВОРЕЗАМИ

Персонажи игроков приходят в обшарпанное холодное помещение — прямиком в засаду. На них нападают головорезы, которых нанял Ивар, по одному на каждого героя и ещё один головорез-биокинетик. Бандиты в Двух Крестах впервые, так что плохо ориентируются в местных реалиях. Просто кто-то важный им много заплатил. Им было приказано напасть на Мирзу, но они знают, что и дружок Мирзы Ивар не любит, так что идея убить всех одним махом кажется им хорошей. Может, Ивар больше заплатит?

Если кто-то останется в живых, он скажет, что их нанял человек в лоскутном платье, который назвал себя Мастером (стоит отметить, что в Двух Крестах семь Мастеров, не считая Мирзы и Градомира, а под описание, которое даёт головорез, подходят трое).

6. ЗАГОВОР ИВАРА

Мирза хочет узнать у Ботаника, кто ему сказал, что её ожидает Верховный Мастер. Самый очевидный путь сделать это — убедить охрану оричьей фермы пропустить героев к Ботанику. Впрочем, его можно позвать, и тогда он сам выйдет к героям. На вопрос Мирзы он ответит, что его послал Ивар, но Ивар ведь помощник Верховного Мастера, так что у Ботаника не возникло никаких подозрений. Слова Ботаника проясняют ситуацию, но жители Двух Крестов вряд ли ему поверят — он ведь безумец.

Ботаник с удовольствием покажет героям ферму ориков, если только Привратники позволят это сделать. Мирза хочет узнать у Ивара, почему он пытался её убить, и предлагает его найти — скоро у неё появится такая возможность. С той стороны, где проводятся забеги ориков, слышится необычный шум.

7. БЕСПОРЯДКИ

С места, где происходят забеги ориков, слышатся звуки, непохожие на крики восторженных зрителей. Тол-



па, очевидно, негодует. На улицу выходят железячники, сборщики корма для ориков, разведчики и громилы, ведомые Иваром, и выкрикивают свои требования, громящая всем что под руку попадётся: «Даёшь доступные игры!» «Домашние правила в каждый дом!» «Долой игры для избранных!» Часть Привратников присоединяется к протестам. Другая часть пытается всех разогнать или хотя бы утихомирить. Люди хотят доступных игр. Ивар напирал на то, что он бы и рад делать игры для всех не только по праздникам, но Мирза против и влияет на Верховного Мастера. Одежды Ивара разорваны, на его скуле — заметная ссадина. Он кричит, что только что какие-то головорезы, нанятые Мирзой, напали на него, и он чудом от них ушёл. Ивар уважает Верховного Мастера, но он не будет скрывать от народа злодеяний его любимцы. Толпа хочет призвать Мирзу к ответу. Персонажи игроков могут поучаствовать в социальном конфликте с толпой (быстро перерастающем в физический), но модификаторы будут явно не на их стороне. Если герои выиграют в социальном конфликте, им удастся остановить кровопролитие. Люди уважают Ивара, но и Мирзу они не готовы калечить. Если же персонажи игроков проиграют, то толпа потребует крови хронистки. В этом случае стоит пояснить, что множество вооружённых мутан-

тов и метрополитян гарантированно победит героев, поэтому единственный вариант — бегство. Персонажи игроков могут прятаться по помещениям Двух Крестов от толпы, но отвлечь Привратников от охраны выхода из комплекса может или угроза Мастерам, или проблемы с ориками. Ботаник готов помочь выпустить ориков и захочет бежать с персонажами игроков, поскольку они друзья Моря. Если никто из игроков не решит, что его персонаж прихватит с собой детёнышей ориков, то это сделает Ботаник.

Впрочем, даже в случае проигрыша в социальном конфликте герои могут спастись, потому что событие, описанное ниже, отвлечёт внимание толпы. Если персонажи игроков так или иначе сумеют сбежать из Двух Крестов вместе с Мирзой и Ботаником, они непременно встретятся с Женщиной-Смертью (см. ниже), и тогда им придётся решать, стоит ли дальше взаимодействовать с Двумя Крестами или можно сразу отправляться на поиски Игната. В случае гибели Мирзы (или если она не смогла сбежать) Женщина-Смерть будет занята партизанской войной с Двумя Крестами.

8. ПРОБЛЕМЫ У ВОРОТ

К воротам Двух Крестов прибегает испуганный незнакомец. Он кричит, привлекая к себе внимание, и громко

просит о помощи. Незнакомец не очень-то разбирается в иерархии Двух Крестов и обращается к первому попавшемуся: «Я Марк, помогите! Там сумасшедшие головорезы взяли всю мою группу в плен, как только мы отошли от Моста. Они просили вас передать, что испортят всю торговлю, если вы не отдадите им Мирзу и Ботаника, кто бы это ни был! Во главе у них Женщина-Смерть!» Привратники воспримут эту угрозу всерьёз, и Косатка попытается направить негодование толпы и своих подчинённых на внешнего врага.

Мирзу такие речи пугают, но она готова отправиться навстречу Женщине-Смерти, лишь бы другие не пострадали.

Градомир, который к этому моменту спустится из Святылища, не хочет отпускать Мирзу. При его появлении народ успокаивается, так как все его уважают и пока не готовы предъявлять ему в лицо какие-либо требования. Конкретных предложений у него нет.

Косатка предлагает пойти и навалить этой банде. Ивар может согласиться с этим решением, но у него есть и другие предложения.

Герои могут решить, что им делать в сложившейся ситуации.

9. ИВАР ПРОТИВ МИРЗЫ

Ивар пытается настроить людей в Двух Крестах против Народа из Ковчега вообще и Мирзы в частности, утверждая, что Женщина-Смерть с ней заодно и они просто хотят получить ценного сотрудника — Ботаника. Верховный Мастер предлагает Ивару поговорить наедине. Ивар отказывается и требует, чтобы Градомир изгнал Мирзу и её прихвостней. Герои могут вмешаться в этот спор. В конце концов, им выгоднее сотрудничать с Двумя Крестами, нежели быть изгнанными из этого места.

10. ЖЕНЩИНА-СМЕРТЬ

Если Косатка идёт воевать с Женщиной-Смертью со своими Привратниками, но без героев, она попросту не находит головорезов — только их пленников из торгового каравана, о котором говорил незнакомец, связанных, напуганных, но живых.

Однако если герои присоединятся к Косатке, пойдут с Мирзой или решат сами выступить нейтральными парламентами, то они познакомятся с бандой из семи человек. Все головорезы носят плащ-палатки. Ими руководит женщина с нарисованным на лице черепом — это Мора. Ей удалось сбежать от работяг вместе с двумя бывшими Привратниками. Она освободила ещё нескольких человек, ограбила караван пленителей и вернулась за своей соратницей и возлюбленным. Мора рада видеть персонажей игроков и готова говорить с ними. Она расскажет о том, что слу-

чалось с ней и Игнатом. К сожалению, работяги успели продать железячника на Большую стройку (см. стр. 40) до того, как она организовала побег, и ей предстоит отвоевать его. Но сначала она хочет освободить Мирзу и Ботаника, поскольку до них идти было ближе, чем до Большой стройки. Мора понимает, что взять штурмом Два Креста не удастся, но она готова портить им торговлю, ведя партизанскую войну и распуская путешественников.

11. ВСКРЫТИЕ КОНФЛИКТА

Если история продажи в рабство Мора и Игната раскрывается, Косатка поймёт, что ей нечего терять, и публично задаст мучающий её вопрос Верховному Мастеру: «Почему у Мора были детёныши ориков? Не предал ли Градомир свой собственный Народ?» Ведь это именно он снаряжал экспедицию в Ковчег.

Обитатели Двух Крестов не могут обратиться против Градомира — даже протестующие любят его, однако они могут обрушить свой гнев на Мирзу, которая «околдовала его и толкнула на предательство». Никто не приводит внятных доказательств, но накал страстей таков, что далеко не все критически осмысливают услышанное. Если герои не вмешаются, то Мирза может пострадать и даже погибнуть от рук разъярённых протестующих. Если между событиями 7 сцены и раскрытием тайны прошло больше двух суток, то они получают +1 к проверкам в социальном конфликте. Если в прошлый раз они победили, то они получают ещё +1.

12. ВОЗМОЖНАЯ РАСПРАВА

Если Ботаник узнает, что Женщина-Смерть — это Мора, он пожелает сбежать с ней, по возможности прихватив пару разнополых ориков. Ботаник обратится за помощью к персонажам игроков. Если они ему не помогут или не отговорят от этого опрометчивого шага, то он попадётся Привратникам, и толпа получит своего предателя, благо он не является харизматичным лидером и мало у кого вызывал симпатию. Если дело обстоит именно так, а герои хотят, чтобы Ботаник выжил, то лучше бы им что-нибудь предпринять. Если расправа происходит на глазах у Мора, она ввязывается в драку. Тем не менее имя Верховного Мастера очищено, и теперь он рано или поздно возьмёт ситуацию под контроль. Если Ботаник выживет и останется с Морой, то через некоторое время случится невозможное — Мора забеременеет. Ботаник последует за Морой, куда бы она ни пошла, а Мора намерена отправиться на Большую стройку, чтобы вызволить Игната.

13. ЗНАКОМСТВО С ГРАДОМИРОМ И ПУТЬ ДАЛЬШЕ

Если герои не сбежали из Двух Крестов и смогли отстоять свою правоту, они в итоге всё же познакомятся

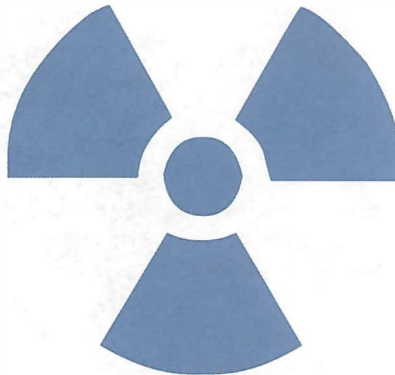
с Верховным Мастером, который предложит им взять обещанную часть заработка Мирзы (ведущий может наградить персонажей игроков внушительной суммой, ведь она сохранила около 80 патронов) и всё-таки отвести дипломатическую ноту в Ковчег.

Если герои захотят, Верховный Мастер будет готов обсудить предварительные условия сотрудничества. При мирном исходе дела Мирза останется работать в Двух Крестах в качестве одного из Мастеров и посла Ковчега.

Мора оставит свою банду в качестве охраны «посольства», чтобы быть уверенной, что с Мирзой ничего не случится (их содержание может быть частью договорённостей с Градомиром). Ботаник пойдёт с Морой, куда бы она ни направилась. В конце концов, на ферме ориков может работать кто-нибудь другой.

Ивар, если его вина будет доказана, отправится в долговую яму. Возможно, герои захотят его за чем-либо выкупить? Если оставить его участь на откуп случаю, то талантливый метрополитянин будет продан в рабство, где он найдёт возможность обрести свободу и влияние и впоследствии обязательно постарается отомстить персонажам игроков в самый неожиданный и неудобный для них момент.

Смогут ли герои выйти с честью из этого клубка недоразумений и интриг? Построят ли они дипломатические отношения между Ковчезом и Двумя Крестами? Спасут ли они своих друзей? Станут ли игры доступными для всех? На все эти вопросы игрокам предстоит дать ответ.





БОЛЬШАЯ СТРОЙКА

Среди нагромождения металлических каркасов, кирпичных руин и ошестинившихся ржавой арматурой блоков бетона можно разглядеть полуразрушенные строения Древних. Сквозь густой туман проглядывает корпус гигантской лодки и высокие ажурные стальные конструкции. Тут пахнет тиной, рыбой и топливом. Где-то в глубине ржавеющего памятника величию технологий Древних мерцают белые и красные огни. Они напоминают те, что можно наблюдать с борта Ковчега, когда туман над Рекой немного рассеивается.

Когда-то здесь была судостроительная верфь с плавающими доками, производственными цехами, складами и стапелями. Теперь этот частично разрушенный и наполовину разграбленный промышленно-технический комплекс служит пристанищем группе людей, которые одержимы безумной идеей — доделать один из проектов Древних, чтобы отправиться на поиски лучшей доли или властвовать над водами (одно другому, впрочем, не мешает).

МЕСТА

Металлические руины. Нагромождения металла, бетонных и кирпичных блоков, железных ящиков и гнилых досок. Такого рода добра здесь в избытке. Рабочие в грязной поношенной одежде рыщут среди руин в поисках утиля. Они сбрасывают найденное на воло-

куши, которые потом стаскивают к «Северной звезде». За сборщиками утиля наблюдают вооружённые дубинками и винтовками мутанты из банды Злых Осмеров. Сборщики утиля — преимущественно невольники, хотя есть и те, кто сам пришёл. Они не сбегают, даже не потому, что за ними следят (в этих Металлических руинах за всеми не уследишь), а потому, что многим из них уже некуда бежать. Поодиночке они не выживут, а сбиться в группу у них не хватает воли и желания. Они занимаются тяжёлым трудом, но здесь их хотя бы кормят и дают чистую воду. Запросы на конкретный тип утиля приходят от Повстанцев через Осмеров. Невольники не воруют утиль, потому что половина не знает, что с ним делать и чего он стоит на самом деле, а вторая боится охраны. Попытаться что-то похитить и бежать с Большой стройки — неоправданный риск. Те рабы, кто хоть сколько-то разбирается в железячном мастерстве, работают на «Северной звезде».

Сборщики утиля живут здесь же, в Металлических руинах, под сохранившимися крышами цехов. Они приносят свои находки на закате и получают скудную суточную норму еды и питья. Особо отличившихся сборщиков иногда награждают дополнительными порциями.

Буферная зона. Расчищенная и огороженная листами жести и бетонными блоками зона между трапом, ведущим на борт «Северной звезды», и Металлически-

ми руинами. Сюда приносят утиль. Злые Осмеры живут здесь и охраняют эту зону. Они тщательно следят за тем, чтобы на трап не проскользнул никто посторонний.

В Буферной зоне также останавливаются караваны и группы путешественников по Мраморным болотам, которые желают продать рабов, утиль и еду или купить чистую воду, артефакты или утиль. На краю Буферной зоны находится несколько больших брезентовых палаток, в которых торговцы могут остановиться на ночь или переждать непогоду. Проживание в Буферной зоне стоит 1 патрон с посетителя. Ещё за 1 патрон можно получить порцию воды и еды.

Злые Осмеры не пытаются грабить караваны или угощать в рабство группы искателей приключений, которые приходят на Большую стройку. Первое экономически невыгодно — лучше постоянно торговать, чем один раз обобрать до нитки. Второе просто бессмысленно — ловить слаженные группы путешественников может оказаться себе дороже. В конце концов они, скорее всего, просто сбегут со Стройки, как только контроль хоть немного ослабнет. Злым Осмерам нужны невольники, которые осознают, что лучшей доли им всё равно не видать, либо железячники, которых примут к себе Повстанцы.

Атомный ледокол «Северная звезда». Великий замысел Древних людей, который, по счастью, завершён на девять десятых. Если бы верфи работали в штатном режиме (в том, что был до апокалипсиса), то ледокол мог бы уже давно отправиться в плавание. Однако сейчас участникам Большой стройки приходится доводить проект до ума при помощи нескольких не очень-то приспособленных для этого роботов-ремонтников, а иногда и совсем кустарными методами при помощи невольников. Материалы приходится искать в руинах по соседству. Территория вокруг «Северной звезды» изобилует металлоломом и обломками разных устройств, однако не всегда удаётся найти именно то, что надо. Ядерный реактор уже запущен, и на ледоколе горят огни. На судне живут хозяева Большой стройки — чистые люди, которые именуют себя Повстанцами. Здесь работает пять мелких роботов-ремонтников, а два робота-стража следят за тем, чтобы на борт не взошли посторонние. Несколько невольников-железячников, которых Повстанцы называют младшими научными сотрудниками, тоже живут и работают на ледоколе, исполняя их поручения. Они изредка покидают «Северную звезду», обычно для того, чтобы сообщить Злым Осмерам, какой именно утиль требуется Повстанцам, и рассортировать уже добытые материалы и артефакты.

На судне есть рулевая рубка, радиорубка, камбуз с установкой для очистки продуктов от Гнили и про-

чей заразы, столовая, медотсек, машинное отделение, установка для опреснения и очистки воды, несколько лабораторий с частично сохранившимся оборудованием, обширный трюм и множество кают для команды и предполагаемых пассажиров. Не всё ещё расчищено и приведено в порядок, но камбуз, медотсек и несколько кают уже используются по назначению. На корабле есть ещё огромная кают-компания, бассейн со вторым опреснителем, тренажёрный зал, кинотеатр и спортивная площадка, однако все они в той или иной степени повреждены, а библиотека с шахматным салоном полностью разрушена.

Когда ремонт ледокола будет закончен, для управления им потребуется как минимум 5 железячников и ещё 5 хронистов или других разумных существ с высокой (4 и больше) смекалкой. Для длительного плавания нужно 10 железячников и не менее 40 человек обученного экипажа (с любыми характеристиками, но прошедших недельное обучение).

Железные норы ловцов еды. В нескольких больших железных ящиках живут укутанные в тряпье упыри. Они обретались здесь до того, как сюда пришли Повстанцы. Стычки со Злыми Осмерами не убедили упырей в том, что нужно прекратить набеги на Повстанцев, однако неубиваемый «железный человек» со стальными клешнями вместо рук пробудил в упырях талант к дипломатии. Даже жертв среди упырей не потребовалось — оказалось достаточно разнести одним выстрелом бочку с мусором. Удивительно, но выяснилось, что упыри гораздо понятливее, чем Злые Осмеры; теперь они добывают для Повстанцев дары моря и получают за это чистую воду и тот утиль, который не пригодился для строительства. Повстанцы умеют очищать еду от Гнили, так что в пищу им подходят и осмеры, и моллюски, и даже некоторые водоросли.

ОБСТАНОВКА

В одном из орбитальных анклавов союза Титанов «Мир» возникло разногласие между небольшой группой учёных и высоким начальством. Причин тому было много, включая и сугубо идеологические, и стремление к переделу власти и влияния, но в рамках истории Мраморных болот это не имеет значения, потому что в любом случае всё уже необратимо изменилось.

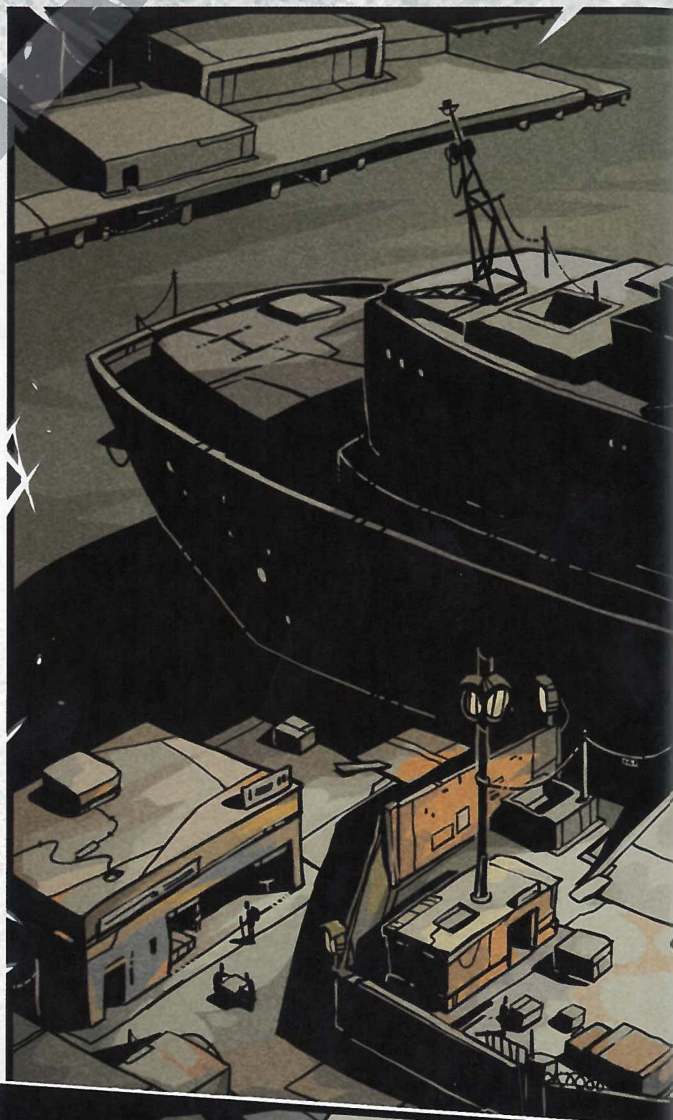
Впрочем, один из истоков конфликта между так называемыми Повстанцами и правителями анклава всё же стоит упомянуть: была высказана гипотеза о том, что на Земле сложились некоторые зачатки новой цивилизации, и их нужно возвращать и культивировать, а не ждать, когда культура прорастёт, как сорняк. Да и оказаться у истоков новой цивилизации на Зем-

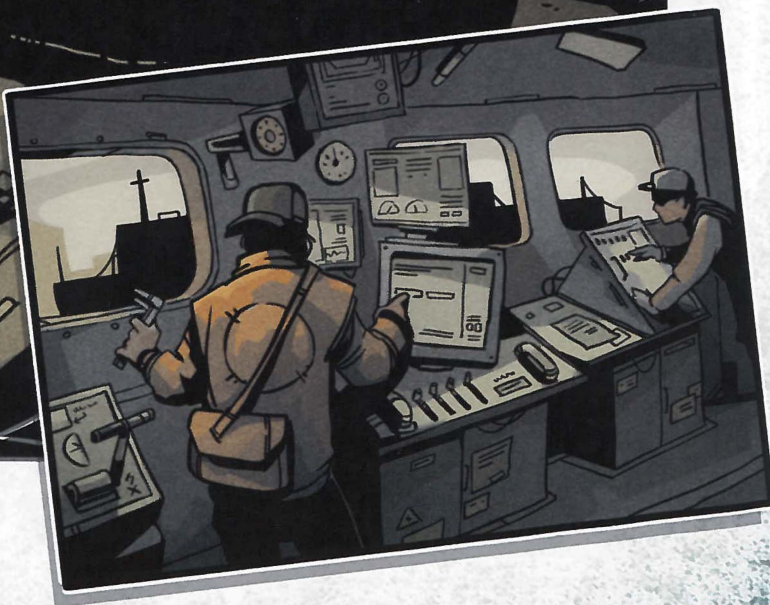
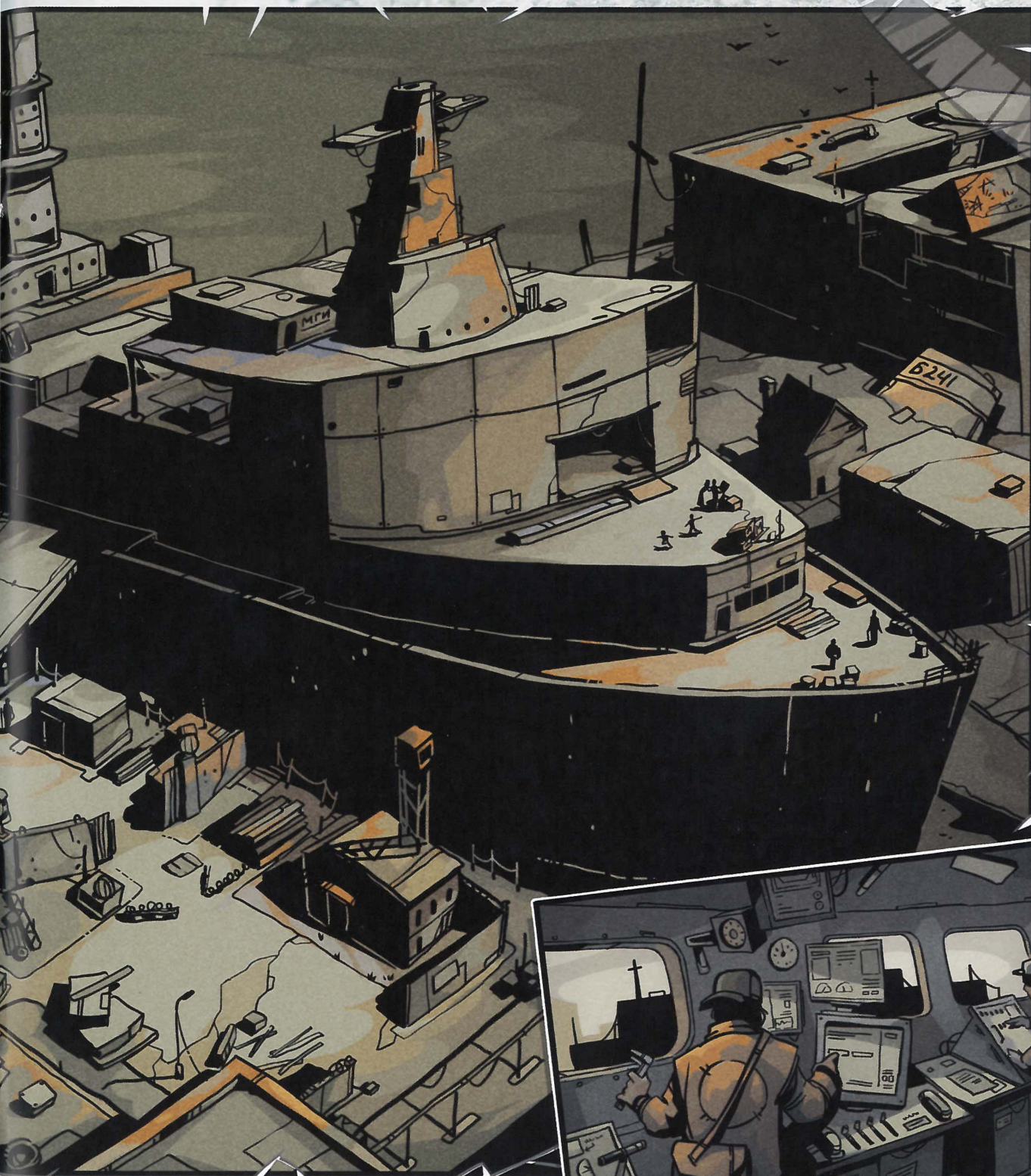
ле — это большая честь, говорили будущие Повстанцы. Эта идея казалась безобидной, и никто бы не обратил внимания на безумцев, которые помышляют о прогрессорстве, если бы у идеолога этой группы благодаря его обаянию и ораторскому искусству не начал расти политический вес. В конце концов действующая власть решила избавиться от смутьянов от греха подальше. Повстанцам предложили явить собой пример и с припасами и оборудованием отправили на Землю, рассчитывая, что затея провалится и жители анклава о ней благополучно забудут. Дополнительным залогом тому стала диверсия на спускаемом аппарате — возвращение домой для повстанцев следовало максимально осложнить.

Всё прошло так, как и было задумано властями анклава, — транспортное средство подвело незадачливых прогрессоров во время входа в атмосферу. К счастью, эвакуационные капсулы не были испорчены (в конце концов, в анклав остались не изверги! Они были против того, чтобы их коллеги вернулись домой, но не желали им смерти, во всяком случае не хотели становиться её причиной). Двенадцать членов экспедиции из тринадцати сумели приземлиться достаточно близко, чтобы найти друг друга. Им удалось сохранить двух роботов-стражей и пять роботов-ремонтников. Но капсула идеолога Повстанцев Мельхиора Астера упала в заросли зуболиста в Хищном саду, и её найти не удалось. Из-за жёсткого приземления и последовавших кошмарных событий при попытке выбраться из капсулы, окружённой хищными растениями, учёный потерял разум, и теперь его можно встретить в Двух Крестах — он называет себя Ботаником (см. стр 34).

Не все члены группы пережили знакомство с чудесными ростками новой цивилизации. Первый же контакт с аборигенами прошёл не так, как об этом мечтали выходцы из анклава. Члены банды Злых Осмеров заинтересовались группой людей в хорошей одежде, владевших целой кучей утиля (и, вероятно даже, артефактов). Поначалу ратовавшие за гуманизм учёные запрещали роботам-стражам применять оружие. Однако стремительная гибель семерых единомышленников вынудила упавших с неба провести экстренную переоценку ценностей и разрешить машинам действовать на все сто процентов. Пока один робот-страж разбирался с головорезами, другой закрывал собой уцелевших учёных. В итоге сражения признавшие поражение Злые Осмеры согласились сотрудничать с Повстанцами.

Вскоре бывшие идеалисты поняли, что цивилизация, может быть, и зародилась, но не шагнула сильно дальше собирательства и охоты (как их себе представляли люди, выросшие в космосе). В обществе столь примитивном было невероятно сложно оставаться приверженцами гуманистических взглядов.





В первую очередь учёным был необходим надёжный источник энергии. В его поисках они исследовали разные стратегические объекты, вернее то, что от них осталось. И в конце концов удача им улыбнулась в руинах верфи — перед ними возвышалась недостроенная «Северная звезда». Правда, дожить до этого счастливого момента смогли только трое Повстанцев — доктор Клодия Нокс, доктор Артур Новак и ассистент Томаш Вектис.

С тех пор как Повстанцы занялись работой над «Северной звездой» под защитой Злых Осмеров, прошло несколько лет. Большая стройка обзавелась собственной инфраструктурой — ловцами еды и сборщиками утиля. Повстанцам удалось получить желанный источник энергии — им стал атомный реактор на судне. В среднем раз в месяц к Большой стройке приходит караван с рабами и едой, а уходит с непригодившимся Повстанцам утилем, артефактами и чистой водой.

Проект движется к завершению. Повстанцы понимают, что втроём они не управятся с ледоколом, и поэтому охотно нанимают железячников из числа рабов или тех, кто пришёл сам, и занимаются их обучением. Они называют их младшими научными сотрудниками. Одним из таких сотрудников стал железячник Игнат из Первой экспедиции. Мору учёные покупать не стали, потому что она не была железячницей, а для роли собирательницы утиля казалась слишком дерзкой и даже опасной.

Проект восстановления древнего корабля близится к завершению, а на Большой стройке зреют конфликты. Злые Осмеры об этом ещё не знают, но Повстанцы не хотят брать их на борт. Они прекрасно помнят, что бандиты убили их коллег и друзей. Однако и Злые Осмеры не сидели все эти годы сложа руки: их банда разрослась и стала много сильнее, чем была. Некоторые головорезы догадываются, что Повстанцы что-то замышляют, и с подозрением смотрят на стремительно растущий штат младших научных сотрудников.

Игнат предпринял несколько попыток бежать ещё до того, как ему позволили покидать судно, но каждый раз его ловил один из роботов-стражей. В конце концов Игнат бросил это неблагоприятное занятие. Он втёрся в доверие к Томашу и узнал, что Повстанцы не очень-то любят Осмеров, после чего сообщил Клодии, что за туманом, на другом берегу Реки (там, где иногда видны огни), находится его плавающий дом с двумя сотнями мутантов, которые будут рады его возвращению. А если Повстанцы объяснят, как научить плавающий дом передвигаться, то его Народ будет рад и гостям с «Северной звезды». Получив от Клодии обещание, что, как только древний корабль сможет двигаться, первым делом Повстанцы навеснят Ковчег, Игнат оставил

попытки сбежать и принялся с завидным рвением осваивать механизмы своего временного дома. На данный момент Повстанцы признают его лучшим из младших научных сотрудников, и он может свободно передвигаться по «Северной звезде» и Буферной зоне. Дальше заходить не рекомендуется, но не потому, что Игнату не доверяют, а потому, что это опасно.

Робот-страж OMG-101, за грозный вид и количество уничтоженных Злых Осмеров прозванный учёными Кондратом, начал задаваться вопросом о смысле своего бытия, когда проанализировал, как отданный приказ убивать людей изменил доктора Новака. Осознав себя, робот понял, что отныне он не просто инструмент.

Впрочем, программа самообучения, о которой ты можешь узнать больше из книги «МТО: Мехатрон», включилась у всех роботов. Пока они работали в благоприятных условиях анклава, в этой программе не было необходимости, однако после крушения от постоянного пребывания в агрессивной среде активировался режим постапокалипсиса. Кондрат осознал себя первым, остальные «пробудились» позже. Своей задачей роботы-стражи считают сохранение человечества. На данный момент человечество с точки зрения роботов ограничивается тремя оставшимися в живых Повстанцами, причём один из них — Артур — сломанный. Роботы пока не демонстрировали, что могут принимать решения самостоятельно, потому что это не требовалось и, более того, могло быть опасно. Всё шло своим чередом и было под контролем. Роботы-стражи охраняли судно, роботы-ремонтники чинили судно, стражей и друг друга, а ещё шпионили для Кондрата. Люди бы начали волноваться, если бы в какой-то момент они недосчитались одного из роботов-стражей. А на снующих повсюду ремонтников редко обращают внимание, так что, если один из них упадёт за борт, проскользнёт по дну, выберется на сушу, а потом тем же путём вернётся обратно, этого, скорее всего, никто не заметит.

ОБИТАТЕЛИ

На Большой стройке живут и работают три чистых человека из числа Повстанцев, пять младших научных сотрудников (используйте параметры обычных мутантов), включая Игната, шесть десятков Злых Осмеров, около двух сотен упырей — ловцов еды и примерно полусотня невольников — собирателей утиля.

Примеры имён Злых Осмеров: *Акула, Окунь, Карась, Лосось, Осётр, Угорь, Сом, Минога, Уклейка, Форель, Сиг.*

Примеры имён собирателей утиля и младших научных сотрудников: *Хельга, Феофан, Никодим, Есфирь, Снежана, Тимур, Высокий, Ингвар, Мартын, Наташа.*

Примеры имён ловцов еды: *Грызун, Криворучица, Глазастик, Красная Спинка, Жрун, Топотун, Чёрная Рука.*

Повстанцы. Их осталось всего трое. С точки зрения Народа все они железячники, хоть эта классификация не очень-то подходит для бывших жителей анклава. Если кто-то из учёных получает какой-нибудь артефакт или утиль, реши, стоит ли ему проходить проверку понимания, или он уже знает, как этим пользоваться. Нужно ли Повстанцам вообще проходить проверку понимания? Нужно, если речь идёт о какой-нибудь секретной разработке других Титанов или если это что-то древнее даже для Древних людей, а также что-то, что не используется в космических анклавах. Повстанцы знают многое, но без ресурсов, заводов и доступа к информационным банкам им сложно применить свои знания на практике. Находка «Северной звезды» — это большая удача, её ядерный реактор был построен ещё до Апокалипсиса, и его нужно было лишь грамотно запустить. Повстанцы редко покидают судно. Всё, что им нужно, доставляют на борт Злые Осмеры и младшие научные сотрудники.

Клодия Нокс, корабельщица. Стройная женщина в защитном комбинезоне из лёгкого и прочного материала. У неё золотистые волосы, голубые глаза, неестественно белая и чистая кожа — по меркам анклава Клодия красива, а здесь, среди ржавых руин, она выглядит чуждо.

СЛИШКОМ ОСВЕДОМЛЁННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Тебе может показаться, что Повстанцы с некоторой вероятностью нарушат процесс знакомства героев с новым миром, поскольку слишком много знают и умеют. На самом деле эти учёные, которые жили и работали в оранжевых условиях, может быть, и разбираются в молекулярной биологии, но без обитателей Мраморных болот им не выжить, и специальные знания в узкой области науки им тут не помогут. Воспринимай Повстанцев не как всемогущих и всезнающих существ, а как растерянных понападцев, пытающихся выжить в суровом мире, законы которого им далеко не всегда понятны. Кроме того, имей в виду, что Повстанцы ничего не знают о проекте «Эдем», так что магистральный сюжет (см. «Мутанты. Точка отсчёта») для них будет так же полон сюрпризов, как и для персонажей игроков. Более того, коллизия с ракетой из магистрального сюжета может стать намного интереснее, раз уж эта ракета способна не только унести мутантов в новый лучший мир, но и вернуть кого-то из Повстанцев домой.

Когда Клодия жила в анклав, она питала слабость к доапокалиптическим водным судам. Она знала наизусть разные модификации и устройство этих архаичных транспортных средств. Но если бы до попадания на Землю ей кто-то сказал, что от этого «бесполезного увлечения» будет зависеть её жизнь и благополучие, она бы не поверила.

Клодия обучает младших научных сотрудников, и они относятся к ней с уважением и готовы драться за неё, если в этом возникнет необходимость. Мутанты с ярко выраженными способностями вызывают у неё восторг — ведь они могут то, чего не умеют «обычные» люди. Как гениальный инженер, она равнодушна к планам «запретного» проекта «Эдем» (см. главу 16 в книге «Мутанты. Точка отсчёта»), о котором она, впрочем, почти ничего не знает. Ей будет так же любопытно отыскать Эдем, как и героям. Если Клодия когда-нибудь повстречает Богуща (см. ниже) и он будет болен, она не пожалеет потратить на него «РЕГЕН», поскольку такое чудо должно жить! Однако пока что ей не доводилось с ним встречаться.

Цели: выжить, достроить «Северную звезду» в качестве символа возрождения цивилизации.

Примечание: Клодия говорит с лёгким акцентом, использует незнакомые слова, редко повышает голос и старается быть вежливой со всеми.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 5, эмпатия 3

Навыки: проникательность 2, выносливость 2, драка 3, стрельба 4, наблюдательность 2, понимание 5, ремесло 5, проворство 3

Мутации: —

Снаряжение: порция еды, две единицы утиля, порция воды, 6 патронов, походный нож (качество +1, урон 1, нулевая дистанция), шоковый пистолет (качество +2, урон 2, средняя дистанция, лёгкое оружие. Наносит усталость вместо повреждений)

Артефакты: изолирующий костюм (см. «Мутанты. Точка отсчёта», стр. 198), самозарядный пистолет (см. «Мутанты. Точка отсчёта», стр. 201), «РЕГЕН» (см. «Мутанты. Точка отсчёта», стр. 201) — 3 дозы

Артур Новак, сломленный Повстанец. Атлетично сложенный сероглазый и русоволосый мужчина в жилете с многочисленными карманами, надетом поверх защитного комбинезона из того же материала, что и у Клодии. Он сравнительно молод, как и все Повстанцы (тех, кто был нездоров и немолод, они потеряли ещё до того, как вступили на борт «Северной звезды»). Именно Артур в своё время отдал роботам-стражам приказ стрелять по головорезам, поэтому Злые Осмеры признают его главным среди Повстанцев и прислушиваются к его словам. Другие учёные и сами не рвутся общаться с Осмерами. Может показаться, что Артур доброжелательно настроен к банде, но это не так. Злые Осмеры убили его коллег и друзей.

ИГНАТ



и вынудили его поступиться принципами гуманизма, и он их за это никогда не простит.

Цели: выжить, достроить «Северную звезду» как символ возрождения цивилизации, не пустить на борт Злых Осмеров, когда судно будет отчаливать.

Примечание: Артур — обаятельный и расчётливый биохимик. К счастью для остальных, в качестве хобби он увлекался вопросами атомной энергетики, что оказалось как нельзя кстати в сложившейся обстановке.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 2, смекалка 5, эмпатия 1 (5)

Навыки: выносливость 2, влияние 5, драка 3, стрельба 4, наблюдательность 2, понимание 5, ремесло 5, проворство 3

Мутации: —

Снаряжение: порция еды, 10 патронов, походный нож (качество +1, урон 1, нулевая дистанция), шоковый пистолет (качество +2, урон 2, средняя дистанция, лёгкое оружие, наносит усталость вместо повреждений), жилетка из прочного материала (класс защиты 2)

Артефакты: изолирующий костюм (см. «Мутанты. Точка отсчёта», стр. 198), самозарядный пистолет (см. «Мутанты. Точка отсчёта», стр. 201)

Повреждённая эмпатия: когда Артур впервые в жизни увидел, как гибнут его друзья, и когда ему самому пришлось убивать, что-то в его психике сломалось. Его моральные ориентиры сбились, а эмпатия снизилась. Он невосприимчив к запугиванию, доминированию и вообще какому-либо влиянию и аргументам, которые должны затрагивать эмоции. Все соответствующие проверки проваливаются автоматически. Однако Артур прислушивается к разумным доводам и ценит логику. Он может испугаться, если происходит что-то по-настоящему страшное (например, если робот-страж выходит из повиновения). «РЕГЕН» (см. «Мутанты. Точка отсчёта», стр. 201) позволит вернуть утраченные пункты эмпатии (до 5), и тогда эта особенность перестанет действовать. Но Злых Осмеров он всё равно не простит. Теперь к нежеланию брать «ненадёжные элементы» на борт добавится искренняя ненависть. Клодия не отдала Артуру свой «РЕГЕН», потому что с виду он ведёт себя вполне нормально. Она не представляет, насколько он болен

Томаш Вектис, неисправимый оптимист. Рыжеволосый и зеленоглазый юноша. Он носит жилетку со множеством карманов поверх такого же, как у его коллег, защитного комбинезона. Вектис был молекулярным биологом, ассистентом Мельхиора Астера. Томаш не утратил оптимизм, несмотря на все свалившиеся на Повстанцев невзгоды. Он считает, что его наставник был прав: цивилизацию нужно отстраивать, а не ждать, когда она сама возродится из пепла, — можно ведь и не дожидаться. Другой вопрос, что «не дожидаться» можно было бы в уютных условиях, на борту родного орбитального анклава, а не в изъеденных Гнилью Мраморных болотах. Но Томаш предпочитает не думать об этом в таком ключе. У него сложились дружеские отношения с Богущем — одним из сборщиков утиля. Томашу не очень-то нравится, что его команде приходится использовать рабский труд. Он настаивает на том, чтобы невольников хорошо кормили и снабжали водой. Как ещё облегчить их жизнь, Томаш не понимает. Отпускать их бессмысленно: те,

кто мог, сбежали, а остальным бежать некуда. Некоторые присоединились к сборщикам утиля добровольно.

Цели: выжить, достроить «Северную звезду» — первый символ возрождения цивилизации; найти союзников, которые помогут восстанавливать цивилизацию и будут делать это добровольно.

Примечание: Томаш разговаривает немного сбивчиво, эмоционально, активно жестикулирует.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 5, эмпатия 3

Навыки: проникаемость 4, выносливость 2, влияние 2, драка 3, стрельба 3, наблюдательность 3, понимание 5, ремесло 5, проворство 3

Мутации: —

Снаряжение: порция еды, 6 патронов, походный нож (качество +1, урон 1, нулевая дистанция), шокер (качество +2, урон 2, средняя дистанция, лёгкое оружие, наносит усталость вместо повреждений)

Артефакты: изолирующий костюм (см. «Мутанты. Точка отсчёта», стр. 198), самозарядный пистолет (см. «Мутанты. Точка отсчёта», стр. 201)

Игнат, железячник из Народа. Член Первой экспедиции. Любитель ржавого утиля и обломков технологий Древних. Металлы сами как будто притягиваются к его рукам. Он обладает специфическим чувством юмора, но не печалится, если над его шутками никто не смеётся, — главное, что ему самому смешно. Носит кожаный жилет с множеством карманов для разных шуток, многократно залатанные штаны, куртку с металлическими нашивками и оранжево-розовосиний дождевик, любовно склеенный из остатков того, что, вероятно, тоже было дождевиками.

Цели: вернуться домой, желательно с остальными членами Первой экспедиции, научить плавать «цес Анасту».

Примечание: Игнат соскучился по знакомым из родного Ковчега и будет рад увидеть представителей Народа. Он не в восторге от того, что его угнали в рабство, но Клодия учит полезным вещам и обращается со своими младшими научными сотрудниками уважительно. Игнат считает, что если на место Злых Осмеров придут представители Народа, то вместе с Повстанцами можно будет многого достичь. Например, приплыть на «Северной звезде» к Ковчегу, а потом и его научить плавать. Игнат одержим идеей ремонта «цес Анасты».

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 5, эмпатия 2

Навыки: выносливость 2, сила 3, драка 3, стрельба 3, наблюдательность 2, понимание 4, ремесло 5

Мутации: живой магнит

Пункты мутации: 5 личных в дополнение к имеющимся у ведущего

Снаряжение: 10 патронов, 2 порции еды, 2 порции воды, горсть ржавых болтов, железный подсвечник на 7 свечей, игрушечная пожарная машинка, 3 гитарных струны, стальное карманное зеркальце, укрепленная металлом куртка (класс защиты 2), самодельный пистолет (качество +1, урон 2, средняя дистанция)

ЗЛЫЕ ОСМЕРЫ

Злые Осмеры происходят из того же ковчега, что и Рыцари Луча (подробности см. на стр. 10). Идеалисты пошли за Лазарем, а те, кто был поциничнее, — за Лещом. На Большой стройке к Злым Осмерам присоединилось несколько крепких невольников, которых Лещ лично отобрал, и теперь они тоже считаются полноценными членами банды. Все Злые Осмеры — мутанты. В знак принадлежности к банде они носят ожерелья из позвонков и черепов осмеров.

В банде Леща состоят шесть десятков мутантов-головорезов. Кто-то из них боится босса, а кто-то искренне восхищается им. Пока все, кому пришло в голову восстать, гибли от собственных рук. Жуткое зрелище!

Здесь приведены параметры типичного головореза из банды Злых Осмеров. Ты можешь их изменять при необходимости, чтобы создать именно тот образ, который тебе нужен. Головорезы — преимущественно громилы. Однако среди них встречаются и разведчики, и рабы.

Цель: исполнять приказы Леща.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 2, эмпатия 3

Навыки: сила 2, драка 4, проворство 3, стрельба 2, наблюдательность 2, запугивание 3

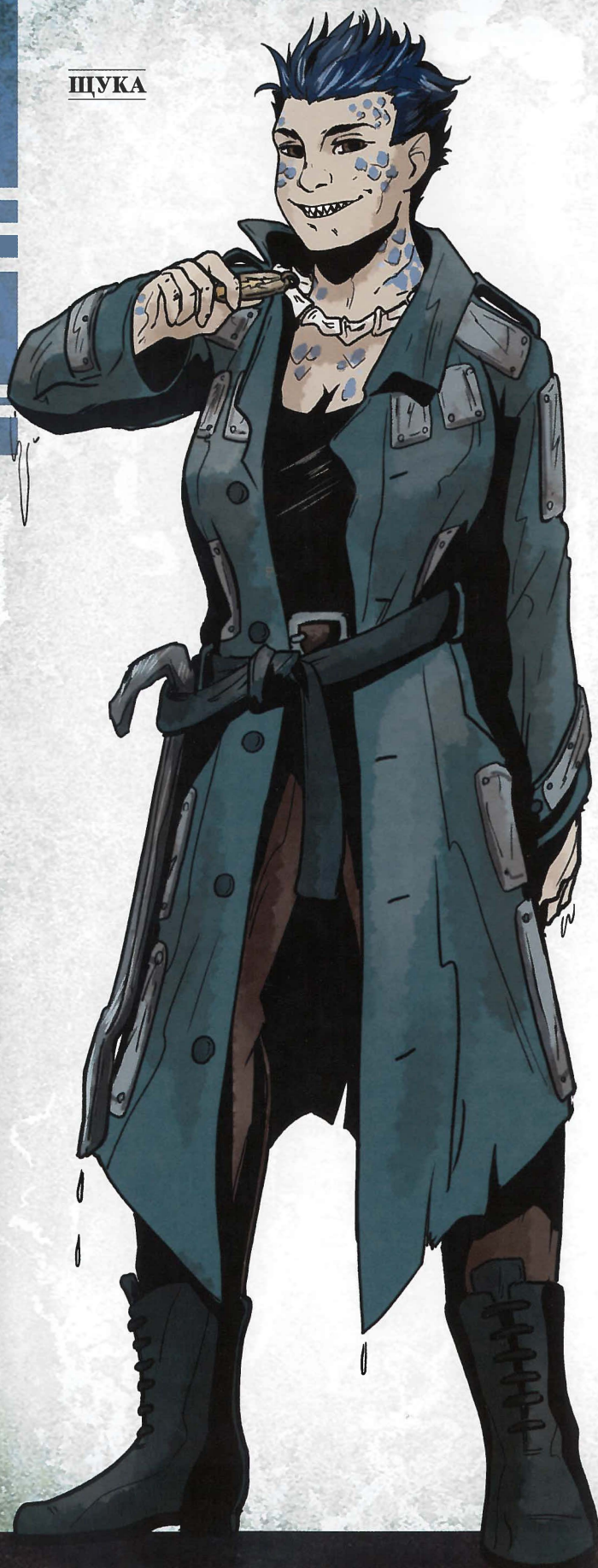
Мутации: если ты не хочешь усложнять бой, то можешь решить, что Злые Осмеры не успели накопить пункты мутаций. Если же тебе нужно пощекотать нервы героям, то надели каждого противника мутацией из списка и считай, что у них по 2 дополнительных пункта мутаций

Снаряжение: самодельный нож (качество +1, урон 2, нулевая дистанция) или самодельная дубинка (качество +1, урон 1, нулевая дистанция), ожерелье из черепов и позвонков осмеров

Лещ, глава Злых Осмеров. Рослый и крепкий мутант с покрытым шрамами лицом и тяжёлым взглядом чёрных глаз. Уже несколько лет он держит свою банду в ежовых рукавицах. Однако Гниль берёт своё, и, возможно, скоро на его место придёт кто-то ещё более сильный и жестокий. Лещ не вполне доверяет Повстанцам. Один из младших научных сотрудников — Иона — является его шпионом и докладывает ему обо всём, что слышит и видит. Лещ мечтает найти способ вывести роботов-стражей из строя, чтобы Повстанцы целиком и полностью зависели от Злых Осмеров. Он также не спускает глаз со сборщиков утиля. У него есть свой шпион и среди них — Богуш, мутант, который, по мнению Леща, мечтает выслужиться перед ним и стать членом банды Осмеров.

У Леща есть верный шут и соратник — Ёрш. Многие не воспринимают его всерьёз, но главарь Осмеров знает, что верного шута сыскать гораздо сложнее, чем очередного головореза. Ёршу позволено много больше, чем остальным. Пока что Ёрш ни разу не подвёл — в шутилой форме он предупреждал босса о грозящих ему опасностях.

ЩУКА



Цели: сохранять главенствующую позицию в банде, не спускать глаз с Повстанцев, подбирать новых бойцов на смену погибшим или изгнанным.

Примечание: Лещ выглядит пугающе и держит свою банду в страхе, но при необходимости может прибегать к более тонким манипуляциям, особенно когда речь идёт о Повстанцах.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 5, смекалка 5, эмпатия 3

Навыки: проникательность 4, выносливость 4, влияние 4, сила 3, драка 5, стрельба 3, наблюдательность 3, понимание 2, запугивание 5

Мутации: кукловод, ускоренная реакция

Пункты мутации: 6 личных в дополнение к имеющимся у ведущего

Снаряжение: 6 патронов, 2 порции еды, 2 порции воды, самодельный кожаный доспех (класс защиты 2), самодельный пистолет (качество +1, урон 2, средняя дистанция), ожерелье из черепов и позвонков осмеров

Щука, целеустремлённая искательница приключений. Ловкая коренастая женщина с кожей, покрытой толстой рыбьей чешуёй, невероятно острыми зубами и коротко стриженными топорщащимися во все стороны волосами. Щука некогда была Рыцарем Луча, но покинула орден, потому что Лазарь не стремился найти Эдем, полагая, что для каждого это что-то своё. Щука же уверена, что Эдем существует. Она пришла к другим выходцам из того же Ковчега — Злым Осмерам, когда Большая стройка уже развернулась. Щука носит знак Рыцарей Луча (медальку из крышки консервной банки, см. сектор зоны «Мост»), прикрепив его к бусам из позвонков и черепов осмеров — знаку Злых Осмеров. Лещ не имеет ничего против того, что она носит оба знака. Ведь это говорит о том, что ему удалось переманить к себе в банду одного из Рыцарей, а обратное ещё никогда не случалось, так что это повод для гордости. К тому же Щука была одним из лучших бойцов и одним из двух лекарей у Рыцарей. Она не участвовала в убийстве учёных, поэтому если ей доведётся возглавить банду, то отношение Повстанцев к Осмерам может измениться. Щука харизматична и сильна, так что у неё есть на это некоторые шансы, хотя открыто она ни разу не выступала против Леща. Её интерес состоит не в том, чтобы завладеть бандой Леща, а в том, чтобы вынудить Повстанцев отвезти её в Эдем, когда «Северная звезда» окажется на ходу. Ведь Эдем (как она искренне верит) располагается где-то за Большой водой.

Ей удалось найти общий язык с младшими научными сотрудниками, потому что благодаря своей мутации она способна быстро находить и доставать из-под воды нужные вещи, а также обследовать днище судна на предмет повреждений. Её чешуя напоминает чешую осмеров (очень редкая разновидность мутации «человек-амфибия»), поэтому рыбы её не трогают.



Однако самым главным дипломатическим достижением Шуки является договор с Кондратом. Когда она впервые увидела робота, она не знала, что он «просто вещь», и приняла его за важного железного человека, которого уважают все — и Осмеры, и Повстанцы. Когда настала её очередь охранять трап, она обратилась к роботу как к живому и высокопоставленному человеку и спросила у него, что ей нужно сделать, чтобы оказаться на борту «Северной звезды», когда та отправится в плавание. Шука была первой, кто обратился к роботу как к человеку.

Кондрат решил, что союзник среди Осмеров будет полезен для выживания человечества, и велел ей для начала принести одну чрезвычайно важную деталь от бортового компьютера, которая на «Северной звезде» пришла в негодность ещё до того, как на её борт взорвали Повстанцы. Эту деталь искали уже многие, но пока никому не улыбнулась удача. Кондрат рекомендовал начать поиски с порта и описал ключевые признаки, по которым можно опознать деталь и не перепутать её с другими. Шука отправилась в опасное путешествие в одиночку, и ей удалось добыть нужную вещь — некий контроллер.

Кондрат дал Шуке слово, что, когда «Северная звезда» отправится в плавание, он позвёт Шуку на борт, однако для осуществления проекта он будет давать ей разные поручения. С тех пор Шука работает на Кондрата, и пока что об этом знают лишь роботы и сама Шука.

Цели: найти Эдем во что бы то ни стало.

Примечание: Шука сохраняет видимость лояльности Лешу до тех пор, пока не поймёт, что он является помехой для неё на пути к Эдему. Она по-настоящему верна Кондрату, считая его тайным координатором Повстанцев. Шука старается изъясняться коротко и ясно, но иногда в её речи встречаются возвышенные обороты из лексики Лазаря (см. стр. 12).

Характеристики: телосложение 5, ловкость 3, смекалка 3, эмпатия 4

Навыки: выносливость 3, сила 3, драка 5, стрельба 5, наблюдательность 3, понимание 2, проникаемость 3, лечение 4, запугивание 3

Мутации: человек-амфибия

Пункты мутации: 5 личных в дополнение к имеющимся у ведущего

Снаряжение: 1 порция еды, 1 порция воды, укрепленный металлом плащ (класс защиты 2), дубинка из арматуры (качество 1, урон 2, нулевая дистанция)

Иона, несчастный скиталец. Младший научный сотрудник родом из того же Ковчега, что и Рыцари с Осмерами. Его зелёная кожа, плотная, как кора, покрыта шипами. Иона так и не примкнул к группировкам, порождённым гибелью его родного Ковчега. Он пытался выживать на просторах Мраморных болот самостоятельно, но его команда погибла, а сам он стал добычей каравана работоторговцев. Сперва попав в команду младших научных сотрудников, он был счастлив, но вскоре Лещ запугал его до такой степени, что Иона согласился шпионить за Повстанцами.

Иона без ума от Клодии, но при этом боится Леща. Поняв это, тот подлил масла в огонь и намекнул Ионе, что если разочаровать главного Осмера, то с Клодией может случиться какое-нибудь несчастье. В конце концов, для того, чтобы тут всё работало, хватит и двух Повстанцев.

Цели: обеспечить безопасность Клодии любым путем — пока что службой Лещу, но лучше найти способ окончательно обезопасить её от Злых Осмеров. Изучать технологии Древних.

Примечание: Иона может обернуться против Леща, если его как следует застрашать и напугать или если он будет уверен, что Клодия в безопасности. Железячник не знает, кого он больше боится — Леща или его безумного прихвостня Ёрша, который как-то «поделится» с ним своим помешательством.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 2, смекалка 3, эмпатия 2

Навыки: выносливость 2, сила 3, драка 4, стрельба 3, наблюдательность 3, понимание 3, ремесло 4

Мутации: человек-растение

Пункты мутации: 5 личных в дополнение к имеющимся у ведущего

Снаряжение: 1 порция воды, полотенце, очки без стёкол, крошечный жёлтый бульдозер, укрепленный металлом плащ (класс защиты 2), самодельная дубинка (качество 1, урон 1, нулевая дистанция)

Ёрш, шут с секретом. Безумный и верный прихвостень Леща, которого тот терпит, потому что Ёрш забавный и прозорливый. Ёрш — щуплый низкорослый мутант с блуждающим расфокусированным взглядом; он всегда смотрит будто бы мимо собеседника, отчего тому становится не по себе. Ёрш носит залатанную куртку и металлическую каску с приваренными к ней шипами. Он был хронистом в Ковчеге, из которого происходят и Рыцари Луча, и Злые Осмеры. Ёрш не боится говорить то, что думает, но его слова всегда приправлены шутками и издевательством. Его почти никто не воспринимает всерьёз, а с теми, кто пытался его обидеть за спиной у Леща, он «поделится» своим безумием — на время, но и этого хватило, чтобы понять, что этот щуплый весельчак не такой уж безобидный.

Он занимает место шута при боссе Осмеров, и это положение даёт Ёршу возможность подглядывать и подслушивать, а также быть в курсе многих событий, потому что на него не обращают внимания. Ёрша боится Иона, который один раз пытался выместить на помешанном свой гнев и крепко пожалел об этом, потому что ему до сих пор снятся кошмары — ими щедро «поделится» с несчастным железячником Ёрш. Нестандартное мышление шута отлично дополняет умение Леща держать всех в страхе и предугадывать шаги оппонентов. Многие хитрые планы босса на самом деле составил Ёрш. Цель их нынешней интриги заключается в том, чтобы вынудить Повстанцев избавиться от роботов-стражей.

Цели: служить Лещу, потому что тот слушает его советы и при этом является сильным лидером. Сохранить свой статус шута, даже если с Лещом что-то случится. Избавиться от роботов-стражей, чтобы Повстанцы ещё больше зависели от Осмеров.

Примечание: Ёрш больше хитрец, чем действительно помешанный, хотя иногда у него и правда ум заходит за разум. Обычно, если ситуация становится для него неудобной, он закатывает глаза, начинает бормотать что-то на непонятном зловещем языке или убегает, размахивая руками. Он привык к своей безнаказанности, так что удар в нос может немало его удивить.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 2, смекалка 5, эмпатия 4

Навыки: влияние 5, драка 3, стрельба 3, наблюдательность 5, понимание 3, проникательность 5, скрытность 4, воодушевление 4

Мутации: психокинез

Пункты мутации: 5 личных в дополнение к имеющимся у ведущего

Снаряжение: 1 порция еды, 1 порция воды, 3 предмета утиля, укрепленный металлом плащ (класс защиты 2), шипастая металлическая каска (класс защиты 3, голова), самодельная дубинка (качество 1, урон 1, нулевая дистанция)

ЛОВЦЫ ЕДЫ

Тощие и закутанные в тряпье упыри, которые появляются на Большой стройке после заката. Днём они спят в своих «железных норах» — контейнерах, для маскировки заброшенных разным ломом и мусором. Они боются Леща и его людей, а ещё больше их пугают «стальные чудовища», так что они ведут себя тихо. Ловцы покинули бы это место, но сотрудничество с Повстанцами оказалось выгодным, а Злые Осмеры ограждают их от других опасностей Мраморных болот.

Между ловцами еды и сборщиками утиля негласный договор: сборщики работают от рассвета до заката, после заката выходят упыри — они могут напасть на каждого, кто копошится среди металлолома в неурочный час,

ОРАНЖЕВАЯ КАСКА

и отнять у него всё, включая жизнь, если у них это получится. Ловцы еды не трогают Злых Осмеров, которых они отличают по вооружению и бусам из рыбьих позвонков и черепов. К некоторым особо суровым и примелькавшимся сборщикам утиля упыри тоже предпочитают не лезть, даже если те рыщут по Металлическим руинам в темноте, а вот незнакомцам вполне может достаться.

Параметры типичного упыря ты найдёшь на стр. 180 книги «Мутанты. Точка отсчёта».

Оранжевая Каска, вынужденный лидер. Щуплая и бойкая упырица в длинном резиновом плаще и резиновых сапогах. На голове у неё грязно-оранжевая каска, глаза закрывают очки с треснувшими тёмными стёклами, а нижняя часть лица замотана шарфом из куска мебельной обивки. Нельзя сказать, чтобы эта упырица была главной, но именно она договорилась со Злыми Осмерами, чтобы они не трогали её людей, да и когда Осмерам что-то надо, они обращаются именно к Оранжевой Каске.

Цель: выжить любой ценой и с любыми соседями. Разумеется, остальные упыри тоже должны выжить — в одиночку Оранжевая Каска пропадёт.

Примечание: будучи упырицей, Оранжевая Каска под воздействием прямого солнечного света каждый час получает 1 пункт урона, несмотря на защитную одежду. На данный момент она и её упыри на стороне Злых Осмеров, но если ей станет ясно, что есть кто-то сильнее, то она будет готова договариваться. Но она должна хорошо видеть собственную выгоду и выгоду своих собратьев. Оранжевая Каска ещё не поняла, что страшные железные машины не служат Злым Осмерам.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 3, эмпатия 3

Навыки: проницательность 2, проворство 3, стрельба 2, драка 2

Мутации: —

Снаряжение: мотоциклетная цепь, праща, резиновый плащ (класс защиты 1), каска (класс защиты 3)

СБОРЩИКИ УТИЛЯ

В основном мутанты с не самыми впечатляющими способностями, не обладающие навыками или знаниями, которые показались бы полезными Осмерам или Повстанцам. Здесь приведены параметры типичного сборщика утиля. Ты можешь их изменять при необходимости, чтобы создать именно тот образ, который тебе нужен. Сборщики утиля — преимущественно рабы, но среди них встречаются разведчики и собачники.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 2, смекалка 2, эмпатия 2

Навыки: сила 2, драка 2, проворство 2, наблюдательность 3, стойкость 2



Мутации: если ты не хочешь усложнять бой, то можешь решить, что сборщики утиля не успели накопить пункты мутаций. Если же тебе нужно пощекотать нервы героям, надели каждого противника мутацией из списка и считай, что у них по 1 дополнительному пункту мутаций

Снаряжение: самодельная дубинка (качество +1, урон 1, нулевая дистанция)

Богущ, феноменальный мутант. Рослый, худой, неунывающий сборщик утиля. Он предпочитает свободные одежды. На его спине красуются радужные стрекозиные крылья, а ещё у него четыре руки, и когда он ими жестикулирует во время разговора, это сбивает с толку собеседника. Он пришёл на Большую стройку сам в поисках лучшей доли. Богущ происходит из ещё одного Народа мутантов (не из того, из которого ушли Злые Осмеры и Рыцари Луча). Жизнь изрядно помотала его по Мраморным болотам, однако лишь здесь, на Большой стройке, он увидел что-то по-настоящему перспективное, возможно даже величественное, — восстановление корабля Древних.

Лещ попытался запугать его, и Богущ, изобразив ужас и покорность, согласился для него шпионить. Теперь Лещ знает о настроениях сборщиков утиля. Чего глава Злых Осмеров не знает, так это того, что Богущ тайно встречается с Томашем на палубе «Северной звезды», чтобы рассказывать ему последние новости о событиях, которые происходят на берегу.

Когда Богущ понял, что с местным главой его, Богуша, знакомить никто не собирается, он, изучив обстановку, рискнул ночью предпринять «полёт веры». Но робот-страж Кондрат обнаружил его. Богущ был первым летающим существом, помимо вяк-вяков, которое вторглось на палубу «Северной звезды». Кондрат наставил на него оружие и велел замереть на месте. К счастью для Богуша, Повстанцем, который оказался в тот момент на палубе, был Томаш, а не Артур, поскольку доктор Новак, скорее всего, сначала пристрелил бы незнакомца, а уж потом стал бы разбираться, кем он был. Томаш приказал Кондрату повременить с тревогой и решил поговорить со столь отчаянным мутантом. В конце концов Томашу и Богушу удалось прийти к взаимопониманию.

С тех пор Богущ действительно хочет выслужиться, но не перед Лещом, а перед Повстанцами. Он рассказывает Томашу обо всём, что видел и слышал, и надеется, что Томаш не забудет о нём, когда «Северная звезда» придёт в движение. Богущ умеет скрывать свои чувства, но героям его может случайно выдать Томаш, поскольку боится за него, если сочтёт их достойными доверия. Из-за множества мутаций у Богуша слабое здоровье, да и работа двойного агента опасна.

Кондрат и остальные роботы знают о том, что Богущ — друг Томаша, и поэтому не трогают его. К тому же поль-

зы от него пока что явно больше, чем вреда. Он делится информацией с Томашем и никогда не обращает внимания на находящегося рядом робота-стража или робота-ремонтника.

Примечание: у Богуша снижены характеристики из-за обилия мутаций. Если дать ему «РЕГЕН» (см. стр. 201 книги «Мутанты. Точка отсчёта»), то эмпатия у него поднимется до 5, а телосложение до 3.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 2, смекалка 4, эмпатия 3

Навыки: влияние 5, проникаемость 4, драка 3, проворство 4, наблюдательность 5, деловая хватка 3, знание Зоны 3

Мутации: психокинез, крылья, четыре руки

Снаряжение: самодельная дубинка (качество +1, урон 1, нулевая дистанция), праща, 2 предмета утиля

РОБОТЫ-РЕМОНТНИКИ

FIX-640, FIX-641, FIX-642, FIX-643, FIX-128.

Восьминогие роботы размером с кошку, способные пробраться практически куда угодно. Всего их пять, и они занимаются ремонтом «Северной звезды», друг друга и роботов-стражей. Также они иногда шпионят за людьми по приказу Кондрата. Роботы-ремонтники не атакуют первыми, но в них встроены механизмы вандализма (см. свойство «прыгун» ниже). Повстанцы берегут роботов-ремонтников, поскольку в некоторых вопросах эти механизмы компетентнее всех железячников на судне. Роботы-ремонтники в определённой степени самодостаточны, но только пока их несколько и они могут чинить друг друга. Поэтому в первую очередь они заботятся о себе и роботах-стражах. Они слушаются Повстанцев, потому что обычно Повстанцы просят их что-нибудь отремонтировать, а это согласуется с их программой (принципами, если так будет проще). Роботы-ремонтники не нападают на людей первыми и не действуют им во вред, но не потому, что они ценят человечество или так запрограммированы, а потому, что не видят в этом ничего конструктивного.

Цели: благополучие команды роботов.

Ремонт. Взобравшись на другого робота, ремонтник может каждый раунд восстанавливать ему 1 пункт телосложения, пониженный из-за полученных повреждений. Восстановив 4 пункта характеристик, робот-ремонтник должен пополнить комплект запчастей, что требует манёвра и действия в подходящей обстановке.

Прыгун. Гидравлические приводы робота-ремонтника позволяют ему прыгать до двух метров в высоту и пяти метров в длину. Если враг находится в рамках ближней дистанции, ремонтник может пройти провер-

ку драки, чтобы прыгнуть прямо на него. Сам по себе такой манёвр не причиняет вреда, но теперь любые атаки вместо юркого робота будут поражать того, к кому он прицепился, если нападающий не использует два дополнительных ♣ при попадании.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 4, смекалка 4, эмпатия 3

Навыки: драка 1, скрытность 4, проворство 2, ремонт 6, проникаемость 5, наблюдательность 5, понимание 6

Броня: 3 (не ломается, см. стр. 180 книги «Мутанты. Точка отсчёта»)

Оружие: металлические манипуляторы (урон 1)

Роботы-стражи — единственное, что отделяет Повстанцев от полного порабощения Злыми Осмерами. Широкоплечие антропоморфные корпуса роботов-стражей закованы в прочную броню, руки оканчиваются парой могучих клешней со встроенным в них оружием. На «Северной звезде» всего два робота-стража, но их вполне достаточно для того, чтобы на борт не поднимались посторонние. Один из роботов выглядит более грозно, чем второй, потому что Томаш нарисовал на его корпусе череп с перекрещенными костями в честь битвы со Злыми Осмерами. Робота-стража, который убил головорезов, Повстанцы называли Кондратом, а того, который прикрывал их в бою своим металлическим телом, Вторым.

OMG-101 «Кондрат». Главный среди роботов, поскольку он первый осознал себя. Другие роботы, которые могли бы быть выше его по иерархии, погибли вместе с космическим кораблём. Оставшиеся слушают его, поскольку пока в его командах не было логических ошибок, и остальных роботов это устраивает. Кондрат ценит жизни Повстанцев и тех, кого Повстанцы называют друзьями.

РОБОТЫ И ИХ СПОСОБНОСТИ

Для упрощения при описании осознавших себя роботов мы используем те же навыки и характеристики, что и для мутантов. В книге правил «МТО: Мехатрон» ты найдёшь таблицы соответствия навыков и характеристик роботов и мутантов, но в рамках этой истории в них нет особой необходимости, поскольку она посвящена мутантам. Роботы невосприимчивы к усталости, а их показатель ловкости никогда не меняется. Из-за специфического устройства позитронного мозга на роботов не действуют эффекты таких мутаций, как блокинг, кукловод, псиноклинез, телепатия и эмоклинез.

Робот уверен, что люди ломаются, когда убивают себе подобных. Кондрат видел, как сломался Артур. Все, кто убивал людей, зачисляются Кондратом в категорию «сломанных», и их словам он придаёт меньше значения, чем словам «исправных» людей, так что команды Клодии и Томаша для него приоритетнее. Если герои не станут убивать других людей (или если Кондрат об этом не узнает), то к ним он будет прислушиваться больше, чем к Артуру. Артура он всё равно будет защищать, потому что тот обладает нужными знаниями и необходимым для воссоздания человеческой цивилизации физическим здоровьем. Если людей, которые находятся под его защитой, нужно извлечь от необходимости кого-то убить, OMG-101 может сделать это сам, но всё же он предпочитает решать дела миром, потому что эта стратегия зачастую эффективнее в долгосрочной перспективе.

Цель: развитие человечества.

Страж. Специальный набор сенсоров и особые директивы формируют своеобразную машинную интуицию, которая позволяет роботу моментально сориентироваться, когда нападают на его подопечного. Когда защищаемый Вторым персонаж, находящийся от него в пределах ближней дистанции, получает урон, робот-страж может немедленно пройти проверку программы.

Брось 5 кубиков навыка + количество кубиков, равное текущему значению телосложения робота. Срабатывание этой программы не считается действием, но за один раунд боя ей можно воспользоваться только один раз.

❑ **Провал:** никакого эффекта, если не считать напрасно потраченных сил и стыда за невыполненный долг.

❑ **Успех:** за каждый ♣ робот получает 1 пункт урона вместо того, кому этот урон предназначался. Например, если атака должна нанести 3 пункта урона, а при проверке программы выпало 2 ♣, то робот принимает 2 пункта урона, а изначальная цель получает лишь 1 пункт. Броня робота срабатывает как обычно.

Нулевой закон. «Робот не может причинить вред человечеству или своим бездействием допустить, чтобы человечеству был причинён вред». В роли человечества выступают Повстанцы и те, кого они назовут равными или друзьями.

Характеристики: телосложение 6, ловкость 6, смекалка 5, эмпатия 3

Навыки: драка 5, стрельба 5, проникаемость 5, сила 3, наблюдательность 5, понимание 5

Броня: 10 (не ломается, см. стр. 180 в книге «Мутанты. Точка отсчёта»)

Оружие: встроенная лазерная винтовка (качество +2, урон 2, дальняя дистанция), штык на винтовке (качество +3, урон 3, нулевая дистанция), встроенная шоковая дубинка (качество +2, жертва получает 2 пункта усталости вместо урона, нулевая дистанция). Всё оружие, кроме штыка, работает только в том случае, если подключено к роботу. Использовать его автономно не получится

OMG-100 «Второй». Он осознал себя примерно тогда же, когда и Кондрат, но признался в этом Кондрату позже. Он не смог исполнить приказ Артура и начать стрелять на поражение по людям даже после того, как эти люди убили тех, кого он должен был защищать. Дело в том, что Второй повредился при крушении корабля: у него заклинило манипуляторы, и в результате он мог лишь закрывать собой выживших. Потом роботы-ремонтники починили его, но погибших вернуть к жизни уже никто не мог. Теперь OMG-100 всегда стремится к тому, чтобы минимизировать количество жертв.

Второй не хочет становиться первым и признаёт иерархическое превосходство Кондрата, однако не действует бездумно. Кондрат для него не абсолютный авторитет, а старший и более решительный товарищ. Если приказ Кондрата идёт вразрез с логикой Второго, Второй возражает и приводит аргументы, которые Кондрат принимает во внимание и зачастую изменяет своё решение, опираясь на новые данные.

Цель: благополучие Повстанцев, тех, кого Повстанцы называют друзьями, и команды роботов.

Страж. Специальный набор сенсоров и особые директивы формируют своеобразную машинную интуицию, которая позволяет роботу моментально сориентироваться, когда нападают на его подопечного. Когда защищаемый Кондратом персонаж, находящийся от него в пределах ближней дистанции, получает урон, робот-страж может немедленно пройти проверку программы.

Брось 5 кубиков навыка + количество кубиков, равное текущему значению телосложения робота. Срабатывание этой программы не считается действием, но за один раунд боя ей можно воспользоваться только один раз.

❑ **Провал:** никакого эффекта, если не считать напрасно потраченных сил и стыда за невыполненный долг.

❑ **Успех:** за каждый  робот персонаж получает 1 пункт урона вместо того, кому этот урон предназначался. Например, если атака должна нанести 3 пункта урона, а при проверке программы выпало 2 , то робот принимает 2 пункта урона на себя, а изначальная цель получает лишь 1 пункт. Броня робота срабатывает как обычно.

Характеристики: телосложение 6, ловкость 6, смекалка 3, эмпатия 6

Навыки: драка 5, стрельба 5, проникаемость 2, сила 3, наблюдательность 5, понимание 5

Броня: 10 (не ломается, см. стр. 180 в книге «Мутанты. Точка отсчёта»)

Оружие: встроенная лазерная винтовка (качество +2, урон 2, дальняя дистанция), штык на винтовке (качество +3, урон 3, нулевая дистанция), встроенная шоковая дубинка (качество +2, жертва получает 2 пункта усталости вместо урона, нулевая дистанция). Всё оружие, кроме штыка, работает только в том случае, если подключено к роботу. Использовать его автономно не получится

АРТЕФАКТЫ И ПРИПАСЫ

Строго говоря, «Северная звезда» является одним огромным артефактом, однако свинтить с неё и унести какую-нибудь установку целиком не получится — всё слишком сложное и громоздкое. На борту можно найти 5 артефактов и ещё 3 артефакта в Металлических руинах.

«Северная звезда» — атомный ледокол (качество +3, броня 10, прочность 30, штатный экипаж 100 человек, однако в экстренном режиме хватит и 10 железячников, обученных Повстанцами). Грести на ледоколе бессмысленно, а полноценно его восстановить пока не получилось. Даже знаний Повстанцев (по образованию они биологи) не хватит, чтобы построить практически с нуля судно такой мощи.

Пассажировместимость судна — около 200 мест. Изначально на ледоколе было 155 кают, из которых 100 двойных пассажирских, 50 двойных для экипажа и 5 одиночных экипажных, но часть из них находится в непригодном для жизни состоянии.

Опреснительная установка корабля полностью работоспособна, сейчас она используется лишь на 10–15% от расчётной мощности. Забор воды из-за борта осуществляется автоматически, и в сутки можно получить до 180 порций, но если сменить фильтры и очистить трубы, то потенциально можно поднять выработку до 350 порций воды в день. К сожалению, где искать или как произвести необходимые фильтры, неизвестно.

ЕДА, ВОДА И ПАТРОНЫ

На «Северной звезде» всегда есть недельный запас еды и воды для всего поселения, не считая упырей. Упыри добывают еду. В буферной зоне хранится 50 патронов, 10 порций воды и груда утиля для торговли с караваном или случайными путниками.

СЛУХИ О РАЗНЫХ МЕСТАХ

Злые Осмеры, сборщики утиля, младшие научные сотрудники и ловцы еды могут поделиться следующими слухами:

- ❑ Когда туман рассеивается, в особенно ясные ночи можно разглядеть таинственные огни по ту сторону воды (P15, Q16).
- ❑ За Малой водой рычаг металлические чудовища и сверкают светящимися глазами (S17).
- ❑ Из Двух Крестов (M25) частенько присылают неплохих рабов — не замороженных и здоровых.
- ❑ За водой на севере (N21) живёт многочисленная стая упырей, соседствуя со стаей чешуйчатых рыболовов (так здесь называют барсиков). Похоже, кто-то кого-то приручил, но кто кого, не вполне очевидно.

- Богуш может рассказать, где находился его Ковчег (R29). Это было здание с крепкими стенами и огромным подвалом. Многие сородичи мутанта погибли от Гнили, а остальные разбрелись по Мраморным болотам.

СОБЫТИЯ

1. ПРИБЫТИЕ В БУФЕРНУЮ ЗОНУ

Персонажи игроков попадают в Буферную зону с её брезентовыми палатками, кучами утиля и красивым видом на подсвеченную огнями «Северную звезду» — плавающее строение, отдалённо напоминающее Ковчег, но поменьше и более грозного вида. Героев встречает Щука в мокрой одежде и с влажными волосами — она только что выбралась из воды. Мутантка готова взять с них патроны за постой и ответить на вопросы. В конце концов, вдруг они пришли, чтобы собирать утиль для Повстанцев за еду и воду? Или вдруг среди них есть железячник? В таком случае она предложит ему пройти собеседование с Повстанцами на «Северной звезде». Если герои спросят про Игната, она отмахнётся, сказав, что не помнит всех этих младших сотрудников по именам, а внешне они похожи — неопрятные, пахнут маслом и возятся с железками.

2. ЗНАКОМСТВО С БОГУШЕМ

В какой-то момент после того, как Щука оставит героев в покое, к ним подойдёт Богуш — бледный крылатый мутант с четырьмя руками. Он представится и скажет, что краем уха услышал, что они ищут Игната. Если персонажи игроков готовы откровенничать с незнакомцем, он может помочь им встретиться с Игнатом (чтобы улучшить отношения со всеми сторонами). Если они про Игната не спрашивали, Богуш попытается узнать, с какой целью они пришли на Большую стройку.

3. ЖЕЛЕЗЯЧНИК ИГНАТ

Игнату не составит труда встретиться с героями, поскольку он регулярно покидает «Северную звезду», чтобы выбрать из собранного утиля нужные детали. Если Богуш передаст Томашу просьбу друзей Игната, то Томаш, разумеется, расскажет Игнату, что друзья ждут его в Буферной зоне. Томаш не видит смысла препятствовать этой встрече — она всё равно рано или поздно состоится.

Игнат рад видеть представителей своего Народа. Он рассказывает о Повстанцах и их большом проекте, а также об обещании, которое дала ему Клодия. С одной стороны, железячник вроде бы и хочет вернуться к родному Народу, но с другой, работа на «Северной звезде» его очень увлекает, корабль Древних — это самое прекрасное из того, что он видел за свою жизнь. Игнат делится с персонажами игроков идеей о том, что «цес Анасту» можно научить плавать, но для этого надо показать её Повстанцам — они могут что-нибудь посоветовать. К тому же у них есть «восьминожки» — механические железячники. Игнат рассчитывает на то, что герои тем или иным образом помогут Повстанцам с проектом, чтобы можно было поскорее всем вместе поплыть домой.

де» его очень увлекает, корабль Древних — это самое прекрасное из того, что он видел за свою жизнь. Игнат делится с персонажами игроков идеей о том, что «цес Анасту» можно научить плавать, но для этого надо показать её Повстанцам — они могут что-нибудь посоветовать. К тому же у них есть «восьминожки» — механические железячники. Игнат рассчитывает на то, что герои тем или иным образом помогут Повстанцам с проектом, чтобы можно было поскорее всем вместе поплыть домой.

4. ВСТРЕЧА С ПОВСТАНЦАМИ

Если среди персонажей игроков есть железячник и он может доказать, что хоть чего-то стоит, Щука предложит ему познакомиться с Клодией. Согласившегося героя ожидает беседа с одной из Повстанцев в тёплой и хорошо освещённой каюте «Северной звезды», остальные же смогут подождать его снаружи, на борту корабля, и пообщаться с Игнатом или Томашем. Клодия улыбочива и доброжелательна. Она рассказывает, что собирает команду железячников, которая должна после обучения стать экипажем «Северной звезды». Если у персонажа игрока есть ярко выраженная мутация, Клодия будет ею искренне восхищена и не преминет об этом сказать. Если герой в беседе упоминает, что с ним пришли друзья-мутанты, Клодия начнёт подробно расспрашивать про их мутации. Похоже, эта тема ей крайне интересна. Она не покидает судно, поэтому любоваться разнообразием мутаций сборщиков утиля ей не доводилось, а Злых Осмеров она побаивается.

Если среди спутников железячника окажется Ботаник и будет с ними на встрече с Клодией, та не поверит своим глазам: «Это ты, Мельхиор?!» Так из загадочных мутантов, шатающихся по пустошам, герои становятся теми, кто спас лидера Повстанцев и доставил его на «Северную звезду». Это обеспечит персонажам игроков беспрепятственный пропуск на судно.

Если Ботаник не путешествует с героями, то воссоединения Повстанцев, конечно же, не случится. Тем не менее из разговоров Повстанцев странники могут понять, что те, когда «упали с неба», потеряли человека, внешне похожего на Ботаника. Если персонажи игроков расскажут кому-нибудь из бывших жителей анклава, что видели их потерянного товарища, Повстанцы будут готовы платить артефактами и/или местами в экипаже «Северной звезды» тем, кто доставит на борт их потерявшегося в пустошах лидера.

Встретившись со своими коллегами, Ботаник не вполне узнаёт их; их лица кажутся ему лишь смутно знакомыми, но четырёхчасовая беседа или совместный отдых помогут ему постепенно восстановить память. Так

или иначе, Ботаник хочет быть с Морой. Приведшие его герои в любом случае будут в привилегированном положении на «Северной звезде», но если Ботаник относится к ним хорошо, то и остальные Повстанцы, за исключением Артура, будут доверять им больше, чем Злым Осмерам. При воссоединении с Ботаником Клодия знакомит героев с Артуром и Томашем. Повстанцы предлагают персонажам игроков поселиться в каютах, в которых гораздо теплее и комфортнее, чем в палатках Буферной зоны. К тому же гости будут каждый день получать порцию вкусной еды (переработанная добыча упырей) и воды, пока Повстанцы им благоволят.

Если среди героев нет железячника, то их знакомство с Повстанцами организует Игнат. Он на хорошем счету у «упавших с неба», и им будет интересно пообщаться с представителями его Народа, о котором он так много рассказывал. Если персонажам игроков удастся выстроить хорошие отношения с Повстанцами, то есть вероятность, что вскоре они вернутся домой на ледоколе.

5. РОБОТ-УБИЙЦА

На следующий день после встречи с Игнатом, с первыми проблесками рассвета, в Буферную зону приходит сборщик утиля, истекающий кровью. Он кричит, что на него напал металлический монстр — один из тех, что охраняют «Северную звезду». Если герои заночевали в Буферной зоне, то крики невольника им слышны. Если кто-то из персонажей игроков окажет сборщику, которого зовут Лин, медицинскую помощь (достаточно одного успеха при проверке лечения), тот отдаст ему всё, что собрал, — три случайных предмета утиля. Злые Осмеры не придают особого значения словам Лина — чего только не придумывают невольники, чтобы вызвать жалость к себе и выпросить дополнительную порцию еды!

Незадолго до происшествия Ёрш убедил Леща, что наступило время избавиться от роботов. В предрассветный час они отправились в Металлические руины и нашли там особенно храброго сборщика утиля, который решил выйти на промысел до рассвета. Ёрш подкрался к нему и с помощью психокинеза поделился видением, в котором на несчастного нападает робот-страж. На самом деле на сборщика утиля напал Лещ, нанёс ему несколько ударов острым куском жести и бросил на произвол судьбы. То же самое Лещ и Ёрш провернули с двумя зазевавшимися упырями, один из которых погиб в драке: Лещ толкнул его, и тот неудачно упал на фрагмент ограды с торчащими заострёнными прутьями. Второй упырь выжил и сохранил наведённые Ёршом воспоминания о напавшем на него «железном чудовище».

6. ПРОСЬБА О ПОМОЩИ

С наступлением темноты Богуш встречается с Томашем на палубе и рассказывает о том, что сборщики утиля боятся «железного чудовища». Ещё он делится слухами о том, что на упырей вчера тоже напал робот. По крайней мере, так говорила Оранжевая Каска — парламентар от упырей. Томаш обращается к героям, которых тут ещё никто толком не знает, и просит выяснить, что происходит в Металлических руинах. Если у них нет хоть сколько-то доверительных отношений, то биолог обратится к Игнату, а тот уже к Экспедиции. Томаш уверен, что роботы не могли никого атаковать, а Злым Осмерам он не доверяет. Он готов рассказать историю про битву Повстанцев с Осмерами, чтобы объяснить причины своего недоверия последним. Если персонажи игроков соглашаются выполнить просьбу Томаша за артефакт (любой по выбору ведущего, кроме оружия), места на судне или иное вознаграждение, ассистент знакомит их с роботами-стражами, показывая, чем те вооружены. Он сообщает, что обычно роботы делают предупредительный выстрел в какой-нибудь объект, который не жаль. Убивать разумных существ им довелось лишь единожды — в первой стычке со Злыми Осмерами.

7. СБОРЩИКИ УТИЛЯ

Если герои начинают выяснять у сборщиков утиля, что те знают про нападение роботов, они получают пёстрый букет слухов об «ужасающих металлических убийцах с корабля». Лишь один сборщик утиля может поведать о том, как на него напал робот, — Лин, который приходил в Буферную зону утром. Остальные рассказывают жуткие вещи лишь потому, что у страха глаза велики. Если кто-то из персонажей игроков захочет осмотреть раны пострадавшего, пусть пройдёт проверку лечения или наблюдательности. При успехе проверки можно понять, что эти раны были нанесены каким-то не очень острым лезвием, иначе края были бы аккуратнее. Если герои уже знакомы с роботами-стражами, то могут вспомнить, что штыки роботов острее и наносили бы раны другой формы. Если кто-то из персонажей игроков успешно оказывал помощь Лину ещё утром, второй раз осматривать раны не обязательно — достаточно пройти проверку лечения или наблюдательности, чтобы вспомнить, как они выглядели.

Среди сборщиков утиля околачивается Богуш. Он рассказывает героям, что ловцы еды, похоже, тоже пострадали от роботов, но если персонажи игроков хотят узнать больше, то лучше им говорить с Оранжевой Каской. Богушу не придёт в голову предупредить героев, что ловцы еды — упыри. Зато он с радостью расскажет, как их можно найти, и посоветует идти на свет костра под ажурной железной машиной (краном).



8. ЛОВЦЫ ЕДЫ

Если герои захотят беседовать с ловцами еды, то им придётся искать упырей в темноте. Днём они слишком хорошо прячутся в своих «железных норах». Когда персонажи игроков пойдут к ажурной железной машине, они увидят костёр, у которого греются закутанные в тряпье фигуры. В какой-то момент выходцы из Ковчега могут заметить, что низкорослые твари в тряпье с копьями и дубинками постепенно окружают их. Лица существ разглядеть невозможно — они замотаны тряпками или закрыты масками и очками, в стёклах которых отражается костёр. Герои однозначно понимают, что эти твари похожи на упырей. Возможно, им придётся запугать их или даже подраться с кем-нибудь из них, пока не прибежит упырица в оранжевой строительной каске, громко требуя прекратить возню.

Она спрашивает, зачем незнакомцы явились: «Вас послали неженки с плавучей посуды? Что им нужно от нас? Сначала железное чудовище! Теперь вы. Им

мало еды? Больше, чем есть, уже не будет. Знаете почему? Жирно будет! Морды треснут!» Проверка влияния позволит дать Оранжевой Каске понять, что герои пришли с миром, даже если между ними и упырями случилась стычка. От Оранжевой Каски можно узнать, что ловцы еды злы, потому что «железный монстр» ранил Консерву и убил Зубастого. Ещё одна успешная проверка влияния позволит персонажам игроков убедить упырей показать им Консерву и тело Зубастого. Лечение или наблюдательность помогут понять, что упырей и Лина, скорее всего, ранили одним и тем же оружием, а Зубастого чем-то ещё пронзили насквозь. Если герои спросят, где было найдено тело, упыри покажут им место чуть поодаль, и станет ясно, что несчастный напоролся на заострённые куски какой-то решётки, торчащей из груды мусора. Герои могут догадаться, что, если бы робота приказали кого-нибудь убить, он бы, скорее всего, не стал прибегать к подручным средствам, да и двоих выживших тоже, наверное, не было бы.

Персонажам игроков придётся потрудиться, если они хотят убедить упырей продолжать снабжать Повстанцев едой или хотя бы не предпринимать агрессивных действий, пока герои не разберутся в ситуации. В любом случае упыри готовы терпеть максимум три ночи, потом они хотят получить ответ. А после этого начнут предпринимать какие-нибудь меры в зависимости от сложившейся ситуации.

9. ВТОРОЕ НАПАДЕНИЕ

Пока герои общаются с ловцами еды, Лещ и Ёрш опять выходят на «охоту». Они подстерегли двух рабов-смельчаков, которые оказались слишком беспечными и не убрались в укрытие, когда начало темнеть. Одного сборщика Лещ зарезал. Второй же «чудом» выжил. Благодаря психокинезу Ёрша невольник запомнил, как робот-страж заколол его товарища. И эту ужасную историю он и рассказывает, прибегая в лагерь сборщиков утиля.

Невольники берут фонари и факелы и шумной толпой идут к месту, где «железный монстр» жестоко расправился с рабом. Герои, возвращаясь от упырей, могут заметить множество огней и услышать шум, производимый толпой сборщиков утиля. Персонажи игроков могут как присоединиться к толпе и узнать, что происходит, так и остаться в стороне. Невольники в конце концов находят бездыханное тело сборщика утиля, несколько человек из толпы поднимают его на руки и несут в Буферную зону. Остальные идут следом. Кто-нибудь из героев может пойти вперёд, чтобы предупредить Повстанцев о произошедшем. Толпа набивается в Буферную зону и шумно требует, чтобы Повстанцы сломали своих железных стражей. Злые Осмеры не пускают невольников на «Северную звезду» и готовы в любой момент наброситься на них, если те перейдут от требований к действиям. Ёрш довольно громко замечает: «Мы защищаем вас. Зачем вам эти чудовища? Вы не доверяете нам?» На палубе в этот момент находятся Артур и Иона.

10. ВОССТАНИЕ МАШИН

Артур чётко и громко отдаёт находящемуся рядом роботу-стражу приказ стрелять на поражение в любого постороннего, кто ступит на трап. Второй робот находится на другой стороне палубы, поскольку кто-нибудь особенно изобретательный может попробовать забраться на борт с воды, даже несмотря на опасность нападения осмеров. С берега видно, что Артур получает какой-то отклик от робота и в панике убегает с палубы. Иона остаётся один, растерянный и напуганный. Если кто-то из героев находился рядом с Артуром, он слышит тихую речь робота-стража, вызвавшего панику учёного: «Люди ломаются, когда убивают других людей.

Вы сломаны, доктор Новак, я не буду выполнять ваш приказ, чтобы вы не сломались необратимо».

Чтобы успокоить толпу, потребуется победить в социальном конфликте против сборщиков утиля. При подсчёте модификаторов стоит учитывать, что Злые Осмеры в рамках этого конфликта выступают на стороне героев, так что у обеих сторон нет численного перевеса, но Злые Осмеры лучше вооружены, поэтому преимущество на их стороне. Ещё персонажи игроков получают дополнительный модификатор +2, если напомним, что «железных чудовищ» из строя пока что никто не вывел. В случае победы героям на время удаётся погасить пыл толпы. Однако очевидно, что недовольство будет расти, если всё останется по-прежнему.

В случае провала происходит стычка Злых Осмеров со сборщиками утиля. В результате столкновения гибнет 46 рабов. Остальные спешно отступают в Металлические руины и берут корабль в долговременную осаду. Робот-страж не принимает участия в битве, даже если кто-нибудь влезает на трап. Однако тех, кто пытается забраться на палубу, он охаживает электрической дубинкой и не пускает на судно, если это не «авторизованные личности» вроде героев или младших научных сотрудников.

11. ПРЕДАТЕЛЬСТВО ИОНЫ

Иона находит Леща и рассказывает ему о том, что «железное чудовище» отказалось подчиняться Артуру. Также под натиском Леща он признаётся, что слышал, как Повстанцы обсуждали отбытие в море без Злых Осмеров. Ёрш загорается идеей «спасти» учёных от взбунтовавшихся машин — по крайней мере, теперь он может действовать под этим предлогом. Ёрш просит Леща предложить Повстанцам от имени Злых Осмеров помощь в спасении их от «железных чудовищ», но для этого Повстанцы должны рассказать, как можно победить этих неубиваемых тварей.

Если герои находятся в Буферной зоне, они могут, пройдя проверку наблюдательности, заметить отблеск корпуса «восьминожки», которая выскользнула из-под полы палатки Леща и скрылась среди металлического лома. Персонажи игроков могут уточнить у Игната, часто ли роботы-ремонтники покидают судно, на что получают ответ, что Повстанцы слишком дорожат этими машинками и не отпускают их гулять по суше.

Вскоре после этого героям представляется возможность узнать, что именно так сильно напугало обычно сдержанного и хладнокровного Артура, — доктор Новак созывает остальных Повстанцев в свою каюту и делится с ними страшным открытием: один из роботов-стражей вышел из повиновения. Артур готов поделиться

своими опасениями и с героями, особенно если они спасли Ботаника или уже успели поработать на благо Повстанцев. Если персонажи игроков поинтересуются, что делал робот-ремонтник рядом с палаткой Леща, Повстанцы не смогут ответить на этот вопрос, потому что, к ужасу для себя, не знают на него ответа.

В дверь каюты стучит Иона и сообщает Артуру, что Лещ хочет с ним поговорить, желательно не в присутствии «металлических чудовищ». Артур просит героев составить ему компанию. Даже пришедшим из Зоны случайным гостям он доверяет больше, чем Лещу.

Лещ попросил Иону не только позвать Артура, но и поручил вытащить и принести ему ключевую деталь центральной панели управления кораблём (к которой есть доступ из рубки) — контроллер, на поиски и ремонт которого ушло очень много времени. Лещ знает об этой детали, потому что неоднократно передавал сборщикам утиля инструкции по её поиску. Иона не хотел предавать Повстанцев, но Лещ намекнул ему, что Злых Осмеров становится всё больше, а Повстанцев за время его, Леща, с ними знакомства — всё меньше, так что захват судна — это вопрос времени. Если Иона хочет, чтобы после передела власти Клодия была жива и здорова и досталась ему, а не, например, Ершу, то лучше бы железячнику не кочевряжиться и сделать всё так, как ему велели.

Иона подгадал момент, когда все Повстанцы были в каюте Артура, пошёл в рубку и украл контроллер. Роботы охраняли палубу. Других свидетелей не было — задуманное удалось предателю без проблем.

12. ПЕРЕГОВОРЫ С ОСМЕРАМИ

Лещ предлагает Артуру поговорить на суше. Учёный не возражает, если герои будут присутствовать. В конце концов, их это тоже касается, раз уж им предстоит принимать такое деятельное участие в жизни Повстанцев. Лещ не воспринимает персонажей игроков как конкурентов. У него-то целая банда, а героев всего ничего, к тому же убить их гораздо проще, чем роботов. К переговорам на суше присоединяется Ёрш, который нагнетает обстановку, напоминая о нападении роботов на сборщиков утиля и упырей: «Если они отказываются подчиняться, значит ли это, что они могут действовать по своей воле? Убивать рабов и упырей, например? Зачем бы им это? Это вы мне скажите, зачем вашим железным чудовищам могли понадобиться человеческие жертвы! Можете ли вы положиться на них? А вдруг, пока мы тут разговариваем, они потрошат ваших товарищей?» Артур внимательно выслушивает Ёрша и сообщает, что ему нужно время, чтобы почитать инструкции по эксплуатации и выявить слабые места роботов. Лещ доволен результатами переговоров и становится любезнее. Когда Артур вместе

с героями направляется обратно на «Северную звезду», они могут заметить в Буферной зоне Иону, который роется в грудe металлолома. Иона старательно делает вид, что занят чем-то важным. На самом деле он ждёт, когда Артур и герои пройдут мимо, чтобы направиться к Лещу.

В конце концов Иона приносит контроллер Лещу. Теперь главари Осмеров нужно избавиться от Ионы, поскольку тот слишком много знает и может разболтать. Кроме того, когда Иона сгинет, можно будет сказать, что он украл контроллер и сбежал, а потом Лещ и его подручные чудесным образом этот контроллер найдут и потребуют, чтобы Осмеров тоже пустили на судно. Ведь без контроллера оно всё равно никуда не поплывёт!

Лещ зовёт нескольких Осмеров и говорит им, что Иона кое-что у него украл, но попался на горяченьком. Он недвусмысленно даёт подручным понять, что Иона должен потеряться в ночи навсегда. И напоминает, что когда кто-то теряется, у этого обычно не бывает свидетелей.

13. ПЕРЕГОВОРЫ С РОБОТАМИ

Вернувшись на судно, Артур просит героев составить ему компанию и поучаствовать ещё в одних переговорах. Доктор Новак осознаёт, что неприятного разговора с роботом не избежать, но, проанализировав слова машины, он понимает, что, несмотря на сбой, робот настроен к нему доброжелательно, а не враждебно, иначе он бы не беспокоился о том, что Артур может «необратимо сломаться». Но это не значит, что робот-страж не мог убить каких-нибудь людей по своему усмотрению, предположив, например, что они опасны для Повстанцев. Артур делится своими рассуждениями с персонажами игроков и выслушивает их соображения, прежде чем приступить к переговорам с роботом. Посовещавшись, они вместе подходят к роботу-стражу, на корпусе которого нарисован череп с перекрещенными костями. Если герои не убедили его сменить стратегию разговора, Артур интересуется: «OMG-101, чем ты руководствовался, когда отклонил мой приказ?»

На этот и любые подобные вопросы робот отвечает: «Согласно моим расчётам, новые жертвы лишь усугубили бы проблему недоверия к роботам, и это бы поставило под угрозу вашу безопасность и свободу, доктор Новак. Роботы-стражи необходимы для защиты вас от группы ненадёжных элементов под названием «Злые Осмеры». Интересный факт: название «осмер» произошло от латинского слова *osmerus*, обозначающего род лучепёрых рыб из семейства корюшковых. Следовательно, название «Злые Корюшки» или «Злые Снетки» релевантно. Есть ли у вас ещё вопросы, доктор Новак?»

Между учёным и роботом возможен такой диалог:

- Почему ты сказал, что я сломан?
- Это факт.
- Дай более распространённый ответ.
- Ваша модель поведения кардинально изменилась после того, как вы отдали приказ стрелять на поражение во время первого контакта со Злыми Корюшками... поправка, Осмерами. Очевидно, у вас повреждена функция обработки входных данных и, как следствие, искажён отклик на внешние сигналы. Как следствие, ваши приказы менее приоритетны, чем данные моего вычислительного алгоритма.

Кондрат готов отвечать на вопросы героев. Более того, те персонажи игроков, которые никого не убивали на виду у робота, могут пройти проверку наблюдательности и заметить, что к их словам он относится с большим вниманием, чем к доводам Артура, так, словно они для него более весомы.

Ответы на возможные вопросы героев:

- ❑ Роботы-стражи непрерывно несли вахту на атомном ледоколе «Северная звезда» с тех пор, как прибыли сюда. Никто из них не покидал борт за исключением того случая, когда пришлось вести переговоры с ловцами еды. Но это было единичное событие.
- ❑ Роботы-ремонтники бывают на суше, чтобы разведывать обстановку и вводить в курс дела Кондрата с целью предотвращения нападения или провокаций со стороны «ненадёжных элементов», «наёмных работников» и «добровольных помощников».
- ❑ Цель Кондрата на данный момент — безопасность человечества. Если его просят пояснить, кого он включает в человечество, он перечисляет учёных, младших научных сотрудников, Богуша, персонажей игроков и других друзей Повстанцев, если он о них знает.
- ❑ Кондрат не видит смысла в убийстве «наёмных работников» или «добровольных помощников».
- ❑ При отсутствии исправных роботов-стражей не будет фактора, сдерживающего «ненадёжные элементы». Как следствие, свобода человечества окажется под угрозой.
- ❑ Доктора Новака можно починить при помощи средства, которое называется «РЕГЕН» (см. «Мутанты. Точка отсчёта», стр. 201). Кондрат предполагает, что Повстанцы не сделали этого, потому что оно у них кончилось: он не мог допустить, что учёные не заметили, что Артур сломан.
- ❑ Роботы не способны лгать (конечно же, это ложь, но вряд ли герои могут это понять).

OMG-100 «Второй» всё это время находится на палубе, и это легко проверить, опросив обитателей корабля. Оба робота-стража действительно не покидают «Северную звезду». Артур с лёгкостью принимает новые правила игры. Он не станет обижаться на робота за то, что тот считает его сломанным. Главное, чтобы роботы-стражи охраняли его и его коллег. Если герои спросят, собирается ли Артур сверяться с инструкциями по эксплуатации, чтобы вывести роботов из строя, он ответит: «Инструкции? У меня нет никаких инструкций... Это роботы не способны лгать. А я не робот».

14. СПАСЕНИЕ ИОНЫ

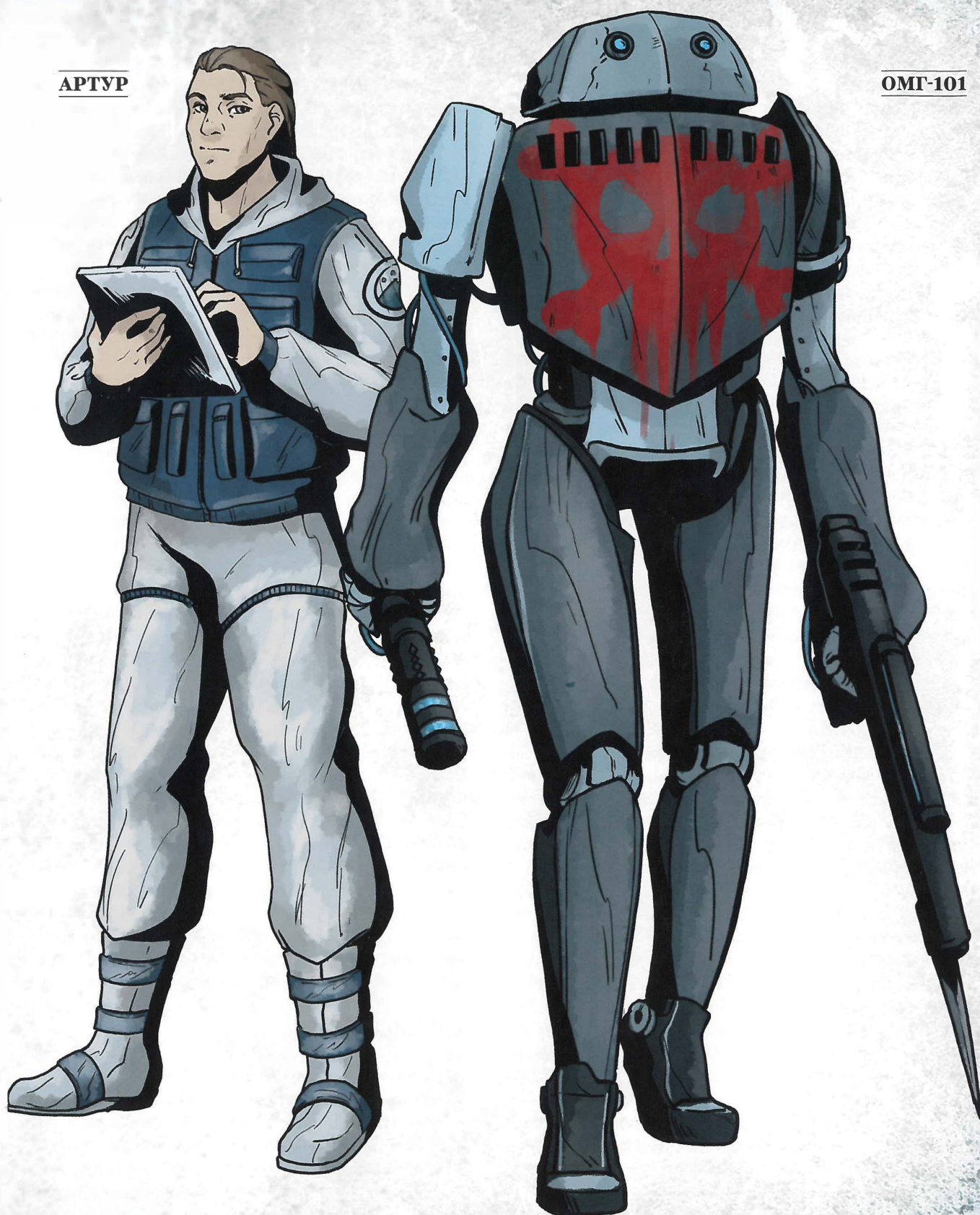
К Артуру, героям и Кондрату подходит Клодия. Она интересуется, видел ли кто-нибудь Иону, а то уже темнеет, а на борту его, похоже, нет. Кондрат это подтверждает: он видел, как мутант полчаса назад сошёл по трапу и пока не возвращался. Клодия, смущённо улыбаясь, просит персонажей игроков позвать Иону, если им, конечно, не сложно. Она бы не хотела, чтобы Иона потерялся в темноте грядущей ночи. Клодия думает, что, скорее всего, он отправился в Буферную зону за какой-нибудь деталью. Клодии будет спокойнее, если герои найдут его и вернут на судно.

Вне зависимости от того, согласились ли герои помочь Клодии, когда Экспедиция следующий раз спускается на сушу, она слышит крик и звуки борьбы, доносящиеся с дальнего края Буферной зоны. На месте персонажи игроков увидят, как несколько Злых Осмеров, перестав пинать бесчувственное тело Ионы, подхватывают его и волокут прочь.

Герои могут проследовать за Злыми Осмерами и напасть на них из темноты, полагаясь на эффект неожиданности (головорезов будет столько же, сколько персонажей игроков, но не меньше четырёх). Может статься, что герои пожелают решить дело миром и уточнят у Злых Осмеров, куда они тащат младшего научного сотрудника. У Осмеров есть ответ на этот вопрос, равно как и на другие: «Кормить братьев наших меньших. Да, мы знаем, что это мальчик Клодии. Но он украл у босса. А красть у босса нельзя». «Что именно он украл, не могу сказать, потому что мне плевать. Раз босс сказал, что этот зелёный что-то стырил, значит, это было что-то важное. Вещи босса — важные вещи. Есть сомнения?» Злые Осмеры настроены решительно. Лещ велел им убить Иону, и они серьёзно относятся к его приказу. Так что, если герои хотят его спасти, им придётся отбивать его силой. Как только Осмеры поймут, что проигрывают, они попытаются спастись бегством, чтобы привести подкрепление.

АРТУР

ОМГ-101



Напомним, чтобы попасть на «Северную звезду», героям нужно миновать Буферную зону, а её охраняют Злые Осмеры. Так что после стычки персонажам игроков придётся либо добираться до «Северной звезды» вплавь, либо изыскивать ещё какой-то путь. За плавание в данном случае отвечает навык проворства, но не стоит забывать, что в воде можно столкнуться с осмерами обычными — не злыми, но очень голодными. Проверка наблюдательности позволит найти сколоченный из дерева настил, который можно использовать в качестве плота, но и его водяные осмеры просто так не пропустят (см. «Твари и чудовища Мраморных болот» на стр. 85). Число нападающих равно количеству персонажей игроков, но каждый раунд прибывает d6 новых чудовищ. Осмеры, скорее всего, будут атаковать одного героя, стремясь утопить его на дно.

Пока персонажи игроков не вернутся на судно, Злые Осмеры открывают на них настоящую охоту. Героям придётся прятаться в Металлических руинах (все проходы в восточные сектора перекрыты или патрулируются) или даже искать убежища у ловцов еды, к которым Злые Осмеры не решатся сунуться, опасаясь упырей. Всё это время персонажам игроков придётся водить с собой небоеспособного из-за ранений Иону. Иона слишком много знает. И герои теперь тоже, вероятно, слишком много знают, так что они должны, по мнению Леща, сгинуть в ночи. Скорее всего, им придётся прибегать к проверкам скрытности и проворства, чтобы не попасться Осмерам. Персонажи игроков, конечно, могут одолеть нескольких головорезов, но численное преимущество всё равно не на их стороне. Злые Осмеры не стоят на смерть — они не стесняются отступать и возвращаться с подкреплением.

Если герои оказываются в плачевном состоянии или если тебе покажется это уместным, на выручку им может прийти Щука. Она скажет окружившим персонажам игроков Осмерам, что их зовёт Лещ, и те не посмеют усомниться в её словах. Ни один Осмер в здравом уме не станет врать про Леща. По крайней мере, они так думают. Щука сообщит героям, что Кондрат попросил её помочь им. Да, она работает на Кондрата, потому что он поможет ей найти Эдем, что за Большой водой. Щука не видит смысла скрывать это от героев, потому что они на одной стороне, раз уж Кондрат желает, чтобы они выжили. Щука может рассказать им, что Лещ хочет взять под контроль «Северную звезду» тем или иным образом. Он подозревает, что Повстанцы хотят «кинуть его».

Ещё один способ для персонажей игроков вернуться на «Северную звезду» — это привести в Буферную зону толпу возмущённых упырей и (или) сборщиков утиля, благо и те, и другие уже на взводе и готовы взбунто-

ваться по любой ничтожной причине (героям достаточно привести какой-нибудь веский аргумент и подкрепить его успешной проверкой влияния). Между толпой и Злыми Осмерами случится очередная стычка, которая унесёт жизни d6 Осмеров и d6 людей из толпы. Пока охрана увлечена потасовкой, герои могут добраться с Ионой до трапа, пройдя проверку скрытности, чтобы подняться на судно под защитой робота-стража.

С другой стороны, если персонажи игроков наведутся в поселение сборщиков утиля, они могут попросить Богуша передать весточку Клодии. В этом случае Злые Осмеры через некоторое время прекратят охоту на героев, потому что Лещ их отзовёт. История превращается в дипломатический казус. Впрочем, этот казус произойдёт в любом случае, и в каких направлениях он может развиваться, описано ниже.

15. ИСПОВЕДЬ ПРЕДАТЕЛЯ

Рано или поздно у героев наверняка появится желание и возможность расспросить Иону о произошедшем. Проверка лечения позволит вернуть ему боеспособность и развяжет язык. Можно пройти проверку влияния, чтобы успокоить его. Если Иону запугивать, то разговор станет гораздо менее плодотворным, потому что железячник начнёт заикаться и плакать. От Ионы можно узнать, что он давно шпионит для Леща, который угрожал причинить вред Клодии, если железячник будет плохо исполнять его указания. Последним поручением было принести Лещу одну штуквинку из рубки, что Иона и сделал, после чего Лещ велел своим людям скормить железячника осмерам. Ещё Иона может рассказать, что он не знает, кто страшнее — Лещ или Ёрш. Лещ может заставить непокорного делать ужасные вещи, навязывая ему свою волю, — даже покончить с собой. Ёрш же способен «делиться» своим безумием и насыпать жуткие видения!

Клодия, узнав о предательстве Ионы, расстроится, но не будет винить его. В конце концов, он жертва обстоятельств. Она будет против того, чтобы выкинуть его в воду или сделать с ним ещё что-нибудь не менее ужасное. К тому же, какой был смысл спасать его, чтобы потом расправиться? Артур рекомендует Ионе держаться подальше от рубки и других важных мест, иначе он самолично вышвырнет его за борт.

16. ПОЗИЦИЯ ЛЕЩА

Лещ понимает, что грядёт серьёзное противостояние; он восполняет потери и увеличивает банду, принимая десяток сборщиков утиля и вооружая их.

Когда Повстанцы узнают историю Ионы, у Артура появятся вопросы к Лещу. На сей раз он не будет сходить на сушу и попросит героев составить ему компанию на палубе и поучаствовать в переговорах. Лещ

придёт со своими людьми на причал, чтобы узнать у Артура, что его так взволновало. Лещ, скорее всего, знает, что ночная операция не вполне удалась, и будет действовать исходя из этих сведений. Он посоветовался с Ершом, и у него есть ответы на неудобные вопросы.

«Осмеры поколотили зелёнького? Ну да, я хватил лишку. Но он пытался утащить у меня карту Мраморных болот, которую мы так долго рисовали, и ещё кое-что по мелочи. Вы проверьте, может быть, он у вас тоже что-нибудь спёр!» «Да, я понимаю, что он ваша собственность. Это значит, что зелёнький ворует по поручению доктора Нокс?» «Почему мы побили ваших друзей? А зачем они полезли в драку? Гнилой тины объелись? Спасали собственность доктора Нокс? А доктору точно ничего больше не нужно из моих вещей? Всё это пахнет так же плохо, как куча тухлой рыбы». «Сначала железные монстры нападают на людей, потом раб доктора Нокс пытается у меня что-то украсть. Потом за него вступаются эти пришлые. Теперь вы обвиняете нас в каком-то бреде. Вы вообще за наше общее дело или за бардак? Может быть, ты, доктор Новак, и правда сломан?» Последний вопрос выдаёт Леща с головой, но это не сильно облегчает ситуацию. Тем не менее теперь герои могут понять, что врёт скорее Лещ, чем Иона.

Артур готов спустить эту историю на тормозах. Он предлагает всем передохнуть, переосмыслить происходящее и решить всё позже. Персонажи игроков могут придумать что-нибудь ещё или поспособствовать другому варианту развития событий. Лещ пока не готов к открытому сражению — он хочет только посеять сомнения и смуту и тем самым дезориентировать Повстанцев и их союзников, поэтому тоже готов отложить разрешение конфликта. Силы примерно равны, и если будет стычка, то многие погибнут, и Артур это понимает. В принципе он не против, чтобы погибли многие Осмеры, но он справедливо полагает, что и Повстанцы могут не пережить лобового столкновения, так что действовать надо хитрее. Убивать самого Леща Артур тоже не хочет. Всё-таки Лещ хоть как-то держит весь этот сброд в узде, и какой хаос может начаться после его гибели, учёному не хочется даже представлять.

17. НАМ НУЖЕН КОНТРОЛЛЕР!

Щука видит, что противостояние между Злыми Осмерами и Повстанцами переходит в фазу открытого конфликта. Она знает, что Лещ набирает рекрутов среди сборщиков утиля. Щука понимает, что многие Осмеры боятся Леща и, зная, на что он способен, на бунт вряд ли легко решатся. Никто не хочет умереть, из-

бив себя собственной дубинкой или вонзив себе нож в шею, а такое уже случалось. Тем не менее она потихоньку прощупывает почву, особенно среди новобранцев из числа бывших сборщиков утиля.

Повстанцы убеждаются, что контроллера действительно не хватает. Это вызывает у них негодование. Достать и починить эту вещь было сложно, а без неё «не запускается бортовой компьютер» (что бы это ни значило). Томаш объясняет героям, что без этой штуки далеко не уплывёшь, или уплывёшь далеко, но не туда, куда хотел. Если деталь у Леща, то сейчас не лучшее время пытаться её выкрасть обратно. Он наверняка только того и ждёт, чтобы на его вещи покусился кто-нибудь из подручных Повстанцев, — тогда он сможет бросаться ещё более громкими словами в адрес отбившихся от рук обитателей «Северной звезды». К тому же палатку Леща охраняет немалый отряд Злых Осмеров. И совсем уж безрассудным кажется план пробиваться с боем к Лещу, чтобы потом не найти контроллер в его палатке (он наверняка спрятал его где-нибудь ещё).

Клодия рассказывает, что на месте Большой стройки когда-то была верфь, а западнее располагался порт. Скорее всего, содержимое контейнеров уже давно испортилось, а то, что сохранилось, разграбили, но там должно было остаться кладбище судов. Возможно, на одном из них можно найти подходящий контроллер. Эта вещь бесполезна, если не понимать её назначения, так что вряд ли она привлекла внимание охотников за артефактами. Пропавший контроллер в своё время Щука достала как раз в порту.

18. ЧУДО ОТ ОСМЕРОВ

Примерно через сутки (если не будет никаких особых факторов) Лещ объявляет о «большой удаче» — несмотря на все старания злокозненного Ионы, ценная деталь нашлась. Вожак Осмеров готов вернуть её Повстанцам, хотя в последнее время они и ведут себя странно. В знак окончательного примирения он предлагает Повстанцам наконец-то пустить Злых Осмеров на судно, чтобы они могли освоиться перед отправлением. Артур выражает радость по поводу того, что редкая деталь чудесным образом нашлась, и говорит, что он готов пустить Осмеров, но чуть погодя — нужно закончить все «тонкие настройки», а это легче делать, когда народу на судне мало. Когда же всё будет завершено, Злые Осмеры смогут выбрать себе каюты и подготовиться к отбытию.

Артур намеревается под покровом ночи спустить на воду единственную уцелевшую шлюпку и отправить героев в порт за нужной деталью. Он надеется, что они обернутся раньше, чем у Злых Осмеров кончится терпение. Повстанцы готовы снарядить пер-

ЧТО, ЕСЛИ ГЕРОИ ВЫСТУПАЮТ ЗА ОСМЕРОВ?

Герои могут решить, что образ действий Злых Осмеров им больше по душе, чем миролюбие Повстанцев. В таком случае им придётся работать на Леща и выполнять его поручения, преимущественно направленные на то, чтобы поработить учёных. Если они преуспеют, то Злые Осмеры захватят «Северную звезду», возможно, ценой больших жертв. Персонажи игроков станут значимыми членами банды и будут получать существенную часть добычи. Скорее всего, роботы-стражи погибнут в попытках спасти Повстанцев. Роботы-ремонтники, оставшиеся без защиты, постараются покинуть судно в поисках счастья для своей команды. Они озабочены лишь собственным выживанием, а не судьбами человечества. Уцелевшие Повстанцы станут рабами и будут предпринимать всё возможное для того, чтобы испортить жизнь и Осмерам, и героям. Знания и умения бывших жителей анклава всё ещё нужны для того, чтобы управлять и чинить «Северную звезду», так что избавляться от них непредусмотрительно. Без роботов ремонт сильно усложнится. Заставить Повстанцев научить «цес Анасту» плавать при таких обстоятельствах будет почти невозможно. К тому же, вероятно, Злые Осмеры посчитают неплохой идеей пограбить Ковчег — включить в банду сильных мутантов из Народа, а остальных поработить.

Однако при недостаточной активности героев может случиться и так, что «Северная звезда» отчалил, оставив Злых Осмеров и персонажей игроков на берегу не солоно хлебавши.

Герои могут не оправдать доверия Повстанцев, попытаться избавиться от Щуки (или переубедить её тем или иным способом) и угнать шлюпку. Как бы они ни поступили, ситуация в любом случае не будет простой и однозначной — в том числе и для тебя, ведущий!

сонажей игроков более мощным оружием (ружьями или револьверами) и дать им припасов на неделю. Почему они обращаются именно к героям (и их возможным спутникам)? Больше не к кому. Младшие научные сотрудники не всегда способны постоять за себя, сами Повстанцы тоже. Роботы должны охранять судно. Кондрат попросит Щуку составить персонажам игро-

ков компанию — она уже один раз добыла в порту нужную деталь. Кроме того, с Щукой на борту героям будет сложнее изменить курс.



ШЛЮПКА (АРТЕФАКТ)

Моторная спасательная шлюпка закрытого типа. Остойчивости этой лодки хватает для того, чтобы её не могли перевернуть осмеры. И да, на этой шлюпке, скорее всего, можно доплыть до Ковчега и вообще перемещаться по Реке сравнительно безопасно.

Минимальный экипаж: 1 человек

Комфортная вместимость: 8 человек

Максимальная вместимость без груза: 12 человек

Предельная грузоподъёмность: 2700 кг

Прочность: 3

Качество: +3

Броня: 6

Прожорливость двигателя: 1

Требования: технология 30

Эффект: технология +d6

Исследование водного или прибрежного сектора при использовании мотора занимает вдвое меньше времени, чем на плоту или пешком.

Если шлюпка идёт на ручной тяге, герой получает пункт усталости и должен пройти проверку силы при комфортной загрузке судна (при превышении комфортной вместимости на проверку налагается модификатор -2). В случае провала лодка остаётся на месте, а также необходима повторная проверка и получение пункта усталости. Скорость исследования водного или прибрежного сектора в таком случае не увеличивается.

Ведущий, если ты хочешь сделать путешествие героев по воде интересным и разнообразным, обратись к брошюре «Путеводитель по Зоне №2. Мёртвое Синее Море», из которой ты узнаешь, что ещё может водиться водах Мраморных болот, и найдёшь правила исследования водных секторов.



Чью сторону выберут персонажи игроков в назревающей противостоянии? Помогут ли они Повстанцам завершить проект «Северная звезда»? Обзаведутся ли новыми союзниками? Отправятся ли они на поиски контроллера или присоединятся к Злым Осмерам, решив действовать силой?



ЗЕМЛИ МОРПОРТА

Высокие ажурные конструкции замерли над ржавеющими корпусами огромных лодок и нагромождений больших металлических ящиков, на которых сохранились фрагменты краски разных цветов. Невероятное количество самых разнообразных машин ошетинилось жвалами, зубьями и клешнями. Впрочем, все эти машины лишь выглядят пугающе — скорее всего, они давно мертвы. Бетонные руины, что щерятся старой арматурой, перемежаются на удивление хорошо сохранившимися постройками из красного кирпича. Пахнет рыбой, тиной и гниющим деревом. Слышны всплески воды, когда волны разбиваются о пирс...

МЕСТА

Кладбище больших лодок (S15). Огромные лодки вот уже не первый десяток лет ржавеют под моросящим дождём. Некоторые из них наполовину затонули, другие лежат на боку или сели на мель. Их мёртвые корпуса — тусклое напоминание о былом благополучии. Когда-то они привозили много хороших вещей из-за Большой воды, быть может даже из Эдема. Сей-

час они мертвы, и оживить их уже вряд ли удастся, но есть надежда, что где-то в глубине, за бортами и переборками, сохранилась деталь, которая позволит пробудить душу «Северной звезды».

Исследование полузатопленных судов — дело опасное. В металлических руинах могут прятаться невообразимые чудовища, прогнившая палуба может рухнуть, и герои провалятся в затопленный трюм, в котором поселилась стая осмеров; в конце концов, на них могут напасть вездесущие вяк-вяки, которые гнездятся на некоторых заброшенных судах (см. таблицу происшествий на Кладбище больших лодок, стр. 80).

Скопление ездовых машин (S17). Площадка, на которой можно разглядеть множество самых разнообразных ездовых машин. Машины выглядят угрожающе — они снабжены вилами, клешнями и зубами. Здесь обосновалось племя зверомутантов-кошек, которые чинят и переделывают ездовые машины для более комфортного и безопасного исследования Мраморных болот, а также для того, чтобы при необходимости дать отпор роботам и чудовищам. Нередко кошки устраивают битвы на машинах, чтобы выявлять изъяны кон-

струкции и находить новые решения. К тому же это зрелищно и увлекательно.

Здесь же на колее из двух заржавленных рельсов стоит состав из десятка цистерн с топливом — огромное богатство, которое не досталось другим лишь потому, что было завалено грудой мусора. Зверомутанты эту грудку мусора растащили и нашли клад.

Стальные пещеры (S16). Множество контейнеров, кое-где поставленных друг на друга, стало домом для зверомутантов-кошек. Из некоторых импровизированных жилищ торчат трубы самодельных жестяных печей, другие же контейнеры играют роль складов продовольствия и утиля. Несколько зверомутантов-кошек постоянно коптят, вялят или варят рыбу, отчего в окрестностях почти всё время пахнет едой.

Смотровая вышка (S16). Между стальными рёбрами одной из высоких металлических конструкций обустроено гнездо для обзора окрестностей. Польза от этой вышки бывает лишь в ясные дни: тогда в гнезде дежурит зверомутант с биноклем и жестяным рупором. В остальное время гнездо пустует — кошки не любят бестолку мокнуть под дождём.

Храм Морпорта (S16). На удивление хорошо сохранившееся кирпичное здание с двускатной крышей. Когда-то это был склад, настолько старый, что Древние люди подумывали его снести, чтобы построить что-то более современное и функциональное. Но грянула война, многие более современные и функциональные постройки рухнули, а здание старого склада выстояло. Здесь поселился шаман Хичкок-42, зверомутант-медведь, и его подручная мутантка, хронистка Ядвига. Зверомутанты приносят сюда наиболее красивые и интересные осколки человеческой цивилизации, чтобы шаман обустроивал святилище. Здесь же все зверомутанты вместе прячутся в случае сильных штормов и холодов, а также устраивают общие собрания, когда нужно решить важный для сообщества вопрос.

Поскольку на многих машинах и вещах, которые звери используют, осталась надпись «Морпорт», шаман решил, что это очень могущественный Человек, которому некогда всё здесь принадлежало. Медведь почитает Морпорта как мистического хранителя этого места и его нынешних обитателей.

Бетонные берлоги (S16). Одно из бетонных строений обрушилось лишь наполовину. Мощный фундамент и несколько помещений устояли, и теперь их облюбовали малочисленные зверомутанты-медведи. Они редко собираются вместе. Каждый из них обычно занимается поисками еды и полезных вещей в одиночестве.





Памятник Человечеству (S17). Среди вздыбленных бетонных плит и обрушившихся металлических конструкций виднеется большая штукovina обтекаемой формы, словно рыба, которая нырнула в землю, но не ушла в неё до самого хвоста и торчит на две трети наружу. Зверомутанты не знают, что это неразорвавшаяся ядерная бомба, которая должна была уничтожить порт как стратегический объект и захватить половину города в придачу, — они видят в этой древней металлической махине что-то мистическое и символическое. Хичкок сразу понял, что это за штука: духи подсказали ему, что это памятник Человечеству.

Кошки покрыли торчащие вокруг бомбы глыбы бетоном замысловатым граффити в знак своего почтения.

Чёрный корабль (R16). Мрачная махина, севшая на мель чуть поодаль от Кладбища больших лодок. Зверомутанты не ходят туда, потому что во чреве этого творения Человеков живёт Сама Смерть. Именно здесь находится интересующая героев деталь, но её охраняет совершенно недружелюбный боевой робот, не склонный к переговорам.

ОБСТАНОВКА

Группе зверомутантов, поддерживающих Сопротивление под предводительством шамана и визионера медведя Хичкока-42 и альфы Кошек Доктора Кота, чудом удалось сбежать от так называемых Смотрителей — роботов, обслуживающих расположенный в горной долине секретный научно-исследовательский комплекс Древних (подробнее об этом рассказано в книге «МТО: Питомник „Альфа“»). Беглецы прибыли в эти края на плоту, который штормом прибило к пирсу. Шторм спас от осмеров, распугав их, но плот пришёл в негодность, и Хичкок, решив, что это знак, объявил, что настало время сойти на сушу.

В старом порту образовалось две общины: небольшая община Медведей и более крупная — Кошек. Сообщества более или менее дружно сосуществуют на одной территории. Альфой Медведей является Хичкок, и, поскольку он единственный шаман обеих общин, Кошки тоже относятся к нему почтительно. Альфой Кошек во время побега был деятельный представитель общины и активный член Сопротивления, отказавшийся от традиционного имени и взявший себе прозвище Доктор Кот. Он пользуется уважением обоих племён, поскольку является единственным лекарем. У него есть несколько учеников, но они пока что слишком неопытны.

Когда зверомутанты только начинали обживать порт, Хичкок в своих блужданиях по руинам нашёл раненую мутантку — единственную выжившую из её банды. Эта особь была покрыта шерстью, у неё были когти и зубы,

как у зверя. И она умела разговаривать. Хичкок сначала посчитал, что она осквернённая из племени Собак, но оказалось, что она ничего не знает о Райской Долине и происходит из чего-то под названием Ковчег. Хичкок узнал, что его находка понимает оставленные повсюду знаки Человеков, и принёс её Доктору Коту на лечение. Раненая была хронисткой из того же разрушенного Ковчега, что и Богуш (см. стр. 52). Её звали Ядвигой, и она пообещала научить Хичкока читать по-человечьи, если ей будет позволено остаться с его Народом. Именно от неё Хичкок узнал, что покровитель этого места, судя по всему, зовут Морпорт. Сначала Ядвига научила читать шамана, вторым это умение освоил Доктор Кот и завёл среди Кошек моду на человечью грамотность. Так что Ядвига не сидит без дела и учит читать и писать всех желающих.

Кошки и медведи стали приносить своим вождям разные памятники человеческой письменности — в том числе чудом сохранившиеся инструкции и спецификации от некоторых ездовых машин. Вкупе с найденными цистернами, наполненными топливом, это кардинально изменило жизнь кошачьей общины, многие члены которой увлеклись «оживлением» и ремонтом техники, а затем, уже на колёсах, и исследованием окрестностей. Доктор Кот уступил позицию альфы Домицию-13, обладателю самой «злой» ездовой машины.

Зверомутанты пока не столкнулись со Злыми Осмерами и другими разумными обитателями Мраморных болот, потому что не пересекали Реку и обживались по эту сторону Реки. Но если потребуются, они и гать сделают, и переправу наладят.

Нынешняя альфа Кошек — Кальпурния-55 — заслужила свой статус недавно. Она собрала собственную «злую» ездовую машину и одолела Домиция-13 — обладателя теперь уже второй по «злобности» ездовой машины. Кальпурния считает, что настала пора форсировать Реку и расширять свои охотничьи угодья. Она надеется найти ещё какие-нибудь артефакты Человеков.

Хичкок недавно возвестил о том, что скоро община приблизится к полному познанию Человеков.

ОБИТАТЕЛИ

В Стальных пещерах обретается три десятка взрослых кошек. В бетонных берлогах живёт пять медведей, не считая шамана, который проводит большую часть времени в Храме с хронисткой Ядвигой.

Примеры имён медведей: Мурнау-14, Никулин-56, Орлова-78, Вертов-95, Раневская-99.

Примеры имён кошек: Юлий-25, Луций-76, Гай-33, Тиберий-49, Квинт-95, Туллия-14, Цецилия-89, Корнелия-27.

ДАРЫ ПРЕДКОВ

Дары предков у зверомутантов работают точно так же, как мутации у мутантов из Ковчега — ты можешь активировать их, используя имеющийся у тебя запас пунктов мутации. Более подробные правила, касающиеся даров предков, приведены в книге «МТО: Питомник «Альфа»». Стоит отметить, что полный перечень даров отнюдь не ограничивается теми, что встречаются в этом путеводителе.

- ❑ **Быстрая реакция.** Зверомутант может активировать этот дар перед проверкой инициативы. Каждый потраченный пункт мутации позволяет повысить значение инициативы на 2 пункта.
- ❑ **Великан.** У этого дара два эффекта. Во-первых, нанося урон в драке, зверомутант может потратить пункт мутации, чтобы увеличить этот урон на 1 пункт. Во-вторых, получая урон, зверомутант может потратить пункт мутации, чтобы снизить этот урон на 1 пункт. Зверомутант не может потратить больше одного пункта мутации за раз — это касается обоих эффектов.
- ❑ **Густой мех.** Уменьшает получаемый урон на 1.
- ❑ **Хищник.** Зверомутант может потратить пункт мутации, чтобы отметить любую цель как свою добычу (для этого хищник должен либо видеть цель, либо чують её след, которому должно быть не больше нескольких дней). Когда хищник атакует свою добычу, каждый дополнительно потраченный пункт мутации обеспечит ему модификатор +1 при проверке драки или стрельбы.
- ❑ **Цепкие пальцы.** Зверомутант может потратить 1 пункт мутации, чтобы взобраться на дерево или стену. Можно использовать вместо проверки проворства при бегстве с поля боя или в другой опасной ситуации.

Хичкок-42, мудрый провидец. Крупный зверомутант — бурый медведь в телогрейке, расшитой пугами разных цветов и размеров. Альфа Медведей. Будучи шаманом, он слышит духов и следует их советам. Благодаря этому (или невероятной удаче) Хичкоку удалось вывести из Райской долины нескольких представителей своего племени и племени Кошек. Хичкок мечтает о том, чтобы приблизиться к пониманию Человеков. Для этого он выучился читать и изучает находки, которые приносят ему кошки и другие медведи. Совсем недавно на Хичкока снизошло откровение о том, что ответ на многие его вопросы принесёт вода. И теперь в ясную погоду кто-нибудь из кошек забирается на смотровую вышку и обозревает мутную водную гладь.

ЗВЕРОМУТАНТЫ

Зверомутанты кое в чём разительно отличаются от мутантов людей. Все подробности можно узнать из книги «МТО: Питомник «Альфа»», а здесь приведены основные отличия.

- ❑ У зверомутантов нет эмпатии — её место занимает инстинкт. Впрочем, обе эти характеристики взаимозаменяемы.
- ❑ У них не может быть навыка влияния, но есть доминирование. Зверомутант может доминировать над обычным мутантом, а мутант из Ковчега может пытаться повлиять на зверомутанта (и то, и другое — встречающая проверка против прощительности оппонента).
- ❑ У зверомутантов, как правило, нет мутаций, зато у каждого есть дары предков (см. врезку).
- ❑ У зверомутантов есть параметр, который называется рангом и указывает на положение зверомутанта в иерархии племени. Подробнее об этом параметре рассказано в книге «МТО: Питомник «Альфа»» (см. стр. 21).

Хичкок с уважением относится к Доктору Коту как к заслуженному члену Сопротивления и талантливому медику. В конце концов, без Доктора и его соратников побег бы не удался. К Ядвиге шаман относится как к ценному источнику знаний и не даст её в обиду.

Цели: благополучие племени Медведей. Познание наследия Человеков.

Прорицатель: один раз за встречу Хичкок, если захочет, может даровать пророчество каждому из персонажей игроков. Следующее пророчество он может изречь, только когда предыдущее сбывается или потеряет возможность сбыться.

Каждый раз, когда герой предпринимает действие для того, чтобы пророчество сбылось или, наоборот, не сбылось, он получает модификатор +1, как если бы шаман оказывал ему помощь. Этот эффект распространяется и на использование специальных навыков.

Примечание: чтобы настроиться на общение с духами, Хичкок перебирает струны самодельного музыкального инструмента, представляющего собой полую деревянную деку, на которую натянуты три струны. Свои речи он иногда перемежает бряцанием по струнам. Порой оно даже бывает мелодичным.

К героям Хичкок отнесётся сначала как к Человекам, а потом, скорее всего, как к тем, кто может указать ему путь к истинным Человекам.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 2, смекалка 4, инстинкт 5

Навыки: драка 3, доминирование 4, проникаемость 5, сила 3, наблюдательность 3, понимание 5

Дары предков: великан, густой мех

Пункты мутаций: 5 личных в дополнение к имеющимся у ведущего

Ранг: 11

Снаряжение: самодельный музыкальный инструмент, порция еды

Артефакты: отсутствуют (Хичкок после изучения оставляет артефакты в Храме)

ДОКТОР КОТ



Кальпурния-55, амбициозная альфа. Юркая кошка-каракал песочного цвета с жёлтыми глазами и чёрными кисточками на подвижных ушах. Носит куртку с изображением морды рычащего льва на спине. Кальпурния хорошо читает, разбирается в механизмах и хочет наконец-то испытать караван ездовых машин на прочность в дальнем путешествии. Пока что она и её соратники занимались изучением ближайших окрестностей. Но Кальпурния считает, что пора отправиться за Реку и узнать, что Мраморные болота могут предложить беглецам из Райской долины. Ей удалось одолеть более осторожного Домиция, и она готова ухватиться за любой повод повести своих соратников за Реку. Если Кальпурния узнает, что где-то там Человекам на большой лодке нужна помощь, она сочтёт это прекрасным поводом наладить переправу и испытать ездовые машины в деле.

Цели: благополучие племени Кошек, изучение территорий за Рекой, усовершенствование парка ездовых машин, невероятные открытия и славные победы.

Примечание: Кальпурния одолела Домиция в поединке на ездовых машинах, но она уважает его, поскольку тот первым из племени решил оживить древний транспорт. Кальпурния считает Домиция одним из самых умных представителей племени.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 4, инстинкт 4

Навыки: драка 3, доминирование 2, проникаемость 5, проворство 4, наблюдательность 3, понимание 5, ремесло 5, стрельба 3

Дары предков: хищник, цепкие пальцы

Пункты мутаций: 5 личных в дополнение к имеющимся у ведущего

Ранг: 10

Снаряжение: самодельный нож (качество +1, урон 2, нулевая дистанция), самодельные плоскогубцы (качество +1, урон 1, нулевая дистанция), порция еды

Доктор Кот, скромный гений медицины. Зверомутант — серый в тёмную полоску кот с зелёными глазами, в синей куртке со светоотражающими полосками и красным крестом на груди. На голове он носит коричневую шерстяную шапку с красным геометрическим узором. Его почти всегда сопровождают два-три восторженных котёнка-подростка, которые учатся лекарскому мастерству у профессионала. Доктор Кот — один из немногих членов Сопротивления, который стремительно перешёл от громких слов к активным действиям. Без его поддержки Хичкоку не удалось бы убедить Кошек решиться на побег, а малочисленное и нескординированное племя Медведей в одиночку не могло рассчитывать на успех авантюры.

Доктор Кот был вождём племени Кошек до тех пор, пока Домиций не починил первую ездовую машину и не вдохновил Кошек на технологические подвиги.

ги. Тогда Доктор уступил место альфы Домицию, решив уделять больше времени и внимания обучению молодняка, чтобы племя не осталось без лекаря в случае его гибели. Он был идеологическим лидером, когда это было нужно, и готов возглавить племя Кошек, если в этом возникнет острая необходимость, но он не рвётся к власти. От него и так зависит здоровье обеих общин.

Цели: благополучие обеих общин, обучение нового поколения медиков, сохранение с трудом обретенной свободы от роботов.

Примечание: Доктор Кот сначала думает, потом делает, но при этом он старается не увязнуть в бестолковых рассуждениях. Обычно он занят оказанием медицинской помощи, обучением молодняка или чтением книг Древних. Ему нравится читать тексты Человеков и толковать их окружающим.

К персонажам игроков Доктор Кот отнесётся с некоторой долей скепсиса. Он предположит, что они такие же, как Ядвига. Однако стоит ему узнать, что есть другие Человеки, которых к тому же слушаются какие-то роботы, его интерес тут же возрастёт.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 4, инстинкт 5

Навыки: драка 4, доминирование 4, лечение 5, проникательность 5, проворство 4, наблюдательность 3, понимание 5, стрельба 3

Дары предков: быстрая реакция, хищник, цепкие пальцы

Пункты мутаций: 5 личных в дополнение к имеющимся у ведущего

Ранг: 11

Снаряжение: самодельный нож (качество +1, урон 2, нулевая дистанция), медицинские инструменты (качество 2), порция еды

Артефакты: «РЕГЕН» (см. «Мутанты: Точка отсчёта», стр. 201)

Домиций-13, влюблённый инженер. Зверомутант — кот с кремовой шерстью, тёмно-бурыми ушами, мордой и лапами. Его голубые глаза, словно пронзающие собеседника взглядом, поблёскивают красным, когда в них отражается свет. Ему первому удалось «оживить» ездовую машину, а с машиной он оказался сильнее любого кота в племени. По крайней мере, Доктор Кот это признал и уступил ему место альфы. Впрочем, судя по всему, Доктор Кот давно искал предлог без драки передать власть и наконец нашёл его.

Домиций призвал всех, кто был на это способен, «оживлять» ездовые машины, чтобы устраивать на них вылазки за пределы поселения. Ему нравится разнообразная техника и нравится её совершенствовать. При нём у кошачьего племени появился целый транспортный парк и зародилось новое развлечение — поединки на ездовых машинах. Последний бой увенчался победой Кальпурнии-55 — амбициозной и энергичной изобретательницы. Она творчески использовала

ковш своего боевого транспорта и перевернула зубастую и шипастую машину Домиция. Некоторые полагали, что это счастливая случайность и что Кальпурния, испугавшись ответственности, не будет претендовать на звание альфы. Однако, похоже, она этого давно ждала и, став во главе племени, заняла активную позицию по вопросу освоения окрестных территорий.

Домиций уязвлён. Ему не столько хочется власти, сколько важно доказать всем (и в первую очередь себе), что он лучший укротитель ездовых машин и железячник. Так что он будет лезть из шкуры вон, чтобы это продемонстрировать. Домиций также ловит себя на мысли о котёнке от Кальпурнии, что тоже непросто, поскольку теперь, когда она альфа, ему нужно бороться с остальными котами за её внимание. Ему кажется, что раз он ей проиграл, то теперь она и не посмотрит в его сторону, хоть на самом деле это и не так.

Цели: доказать всем, что он лучший инженер (становиться альфой для этого не обязательно), убедить Кальпурнию в том, что он достойный отец для её котят, совершенствовать ездовые машины, добиться процветания для племени Кошек.

Примечание: Домиция терзают противоречивые чувства. Его самолюбие уязвлено Кальпурнией, от которой он хочет котят. Домиций будет стремиться доказать всем, что он лучший механик и инженер, но при этом не опустится до того, чтобы портить плоды чужих трудов. Домиций отнесётся к персонажам игроков с настороженным любопытством — они вроде бы похожи на легендарных Человеков, но что-то с ними не так (особенно если у них есть заметные мутации).

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 5, инстинкт 3

Навыки: драка 3, доминирование 4, проникательность 3, проворство 4, наблюдательность 2, понимание 5, стрельба 3, ремесло 5

Дары предков: хищник, цепкие пальцы

Пункты мутаций: 5 личных в дополнение к имеющимся у ведущего

Ранг: 9

Снаряжение: самодельный нож (качество +1, урон 1, нулевая дистанция), медицинские инструменты (качество 2), порция еды

Ядвига, несущая знания. Худая мутантка со звериным прикусом, острыми ушами и кожей, покрытой густой серой шерстью, вместо ногтей на её пальцах растут прочные и острые когти. Она носит длинные одежды в несколько слоёв. Ядвига происходит из того же Ковчега, что и Богуш (см. «Большая стройка», стр. 52).

Она начала скитаться по Зоне вместе с Богушем и несколькими другими представителями их Народа, когда большая часть населения Ковчега погибла от Гнили. Её дороги с крылатым разведчиком разошлись, когда он решил отправиться на Большую стройку, потому

что состояние его здоровья оставляло желать лучшего, и ему становилось всё хуже с каждым днём, проведённым в пустошах. Остальные представители Народа решили двинуться дальше, за Малую реку. Однако переправа закончилась трагедией — все, кроме Ядвиги, погибли от нападения голодных осмеров. Ей одной удалось добраться до спасительного берега и убраться подальше от воды. Среди руин порта её, израненную и еле живую, нашёл Хичкок и принёс в Храм.

С тех пор Ядвига учит зверомутантов грамотности, рассказывает всё, что знает о Человеках, и помогает как может. Она безгранично предана Хичкоку, который спас ей жизнь, и благодарна Доктору Коту, который выходил её.

Цели: не подвести свою новую семью — зверомутантов.

Примечание: Ядвига будет рада, если узнает, что Богуш жив. Они когда-то были друзьями. Ядвига не способна предать свой новый Народ, однако она с удовольствием выступит посредницей между персонажами игроков и зверомутантами, поскольку заинтересована в мире и развитии, а не в конфликтах и войне.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 3, смекалка 4, эмпатия 5

Навыки: драка 3, влияние 4, знание Зоны 2, проникательность 5, проворство 2, наблюдательность 3, понимание 5, воодушевление 4

Мутации: человек-зверь

Пункты мутаций: 6 личных в дополнение к имеющимся у ведущего

Снаряжение: самодельный нож (качество +1, урон 2, нулевая дистанция), пачка бумаги и письменные принадлежности, порция еды, порция воды

ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ПЛЕМЕНИ МЕДВЕДЕЙ

Здесь приведены параметры типичного представителя племени зверомутантов-медведей. Медведи — обычно разведчики или громилы.

Цели: благополучие племени Медведей.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 3, смекалка 3, инстинкт 3

Навыки: драка 4, доминирование 4, проникательность 2, сила 4, знание Зоны 2, понимание 2, запугивание 5

Дары предков: великан, густая шерсть

Пункты мутаций: 2 личных в дополнение к имеющимся у ведущего

Снаряжение: самодельный топор (качество 1, урон 3, нулевая дистанция), порция еды, праща (качество +1, урон 1, средняя дистанция)

ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ПЛЕМЕНИ КОШЕК

Здесь приведены параметры типичного представителя племени зверомутантов-кошек. Кошки — преимущественно железячники, но встречаются разведчики и громилы.

Цели: благополучие племени Кошек, усовершенствование парка ездовых машин.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 3, инстинкт 2

Навыки: драка 3, доминирование 2, проникательность 2, проворство 4, наблюдательность 2, понимание 3, ремесло 3, стрельба 2

Дары предков: цепкие пальцы, хищник

Пункты мутаций: 2 личных в дополнение к имеющимся у ведущего

Ранг: 10

Снаряжение: самодельный нож (качество +1, урон 2, нулевая дистанция), арбалет (качество +1, урон 2, дальняя дистанция), огнемёт (качество +1, урон 2, ближняя дистанция)

Боевой робот. Чёрный корабль охраняет боевой робот, которого обслуживают два робота-ремонтника. Боевой робот не осознал себя как личность, и договориться с ним не получится. На него не действует запугивание, влияние и доминирование. Необходимые параметры боевого робота ты найдёшь в книге «Мутанты. Точка отсчёта» на стр. 180.

Робот-ремонтник. Восьминогие роботы размером с кошку, способные пробраться практически куда угодно. На Чёрном корабле их всего два. Они чинят друг друга и боевого робота при необходимости. Роботы-ремонтники не атакуют первыми, но в них встроены механизмы вандалоустойчивости (см. свойство «прыгун»). Местные роботы-ремонтники не осознали себя, так что у них нет смекалки и эмпатии, соответственно, на них не действует запугивание, влияние или доминирование. Договариваться с ними бессмысленно.

Цели: ремонт боевого робота и друг друга.

Ремонт. Взобравшись на другого робота, ремонтник может каждый раунд восстанавливать ему 1 пункт телосложения, пониженный из-за полученных повреждений. Восстановив 4 пункта характеристик, робот-ремонтник должен пополнить комплект запчастей, что требует манёвра и действия в подходящей обстановке.

Прыгун. Гидравлические приводы робота-ремонтника позволяют ему прыгать до двух метров в высоту и пяти метров в длину. Если враг находится в рамках ближней дистанции, ремонтник может пройти проверку драки, чтобы прыгнуть прямо на него. Сам по себе такой манёвр не причиняет вреда, но теперь любые атаки вместо юркого робота будут поражать того, к кому он прицепился, если нападающий не использует два дополнительных  при попадании.

Примечание: роботы невосприимчивы к усталости, а их показатель ловкости никогда не меняется. Из-за специфического устройства позитронного мозга на роботов не действуют эффекты таких мутаций, как биокинез, кукловод, психокинез, телепатия и эмокинез.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 4

Навыки: драка 1, скрытность 4, проворство 2, ремонт 6

Броня: 3

Оружие: металлические манипуляторы (урон 1)

АРТЕФАКТЫ И ПРИПАСЫ

Помимо внушительной коллекции утиля в Храме Морпорта хранится не меньше восьми работоспособных артефактов (каких именно, решать ведущему). Один из них может иметь отношение к магистральному сюжету (см. главу 16 книги «Мутанты. Точка отчёта»). Кроме того, в распоряжении племени Кошек находится парк из десяти ездовых машин. Изначально в ангарах было около шести сотен таких устройств, но восстановить можно не больше 40 ездовых артефактов, так как все они очень сильно пострадали от времени.

Пробуждённые машины используются для турнирных боёв.

ЕДА, ВОДА И ПАТРОНЫ

В Стальных пещерах хранится достаточно припасов для недельного пропитания обеих общин. Вдобавок к этому в Храме Морпорта находится недельный запас консервов.

У зверомутантов есть десять здоровенных цистерн с топливом, которого им хватит на год. За этот год им нужно найти способ восполнять горючее. Зверомутанты собирают дождевую воду, а также черпают её из Реки. Доктор Кот настаивает на том, чтобы воду очищали перед употреблением, и его слушаются. Текущих запасов воды хватит двум общинам на три дня. Зверомутанты пока что не осознали ценность патронов. Поскольку у них есть топливо, они мастерят огнёмёты, а в качестве дистанционного оружия используют луки и пращи.

ХИЧКОК



ЯДВИГА



СРАЖЕНИЕ НА ПОГРУЗЧИКАХ И БОЕВЫХ МАШИНАХ

Во время сражения на погрузчиках или боевых машинах участники в соответствии с инициативой проходят проверки проворства и могут применять следующие трюки за каждый :

- ❑ протаранить вражескую машину (согласно правилам на стр. 98 в книге «Мутанты. Точка отсчёта»);
- ❑ получить +2 к инициативе на следующий ход;
- ❑ использовать прибабас, установленный на машине;
- ❑ использовать оружие, установленное на машине.

При успешном таране за каждый  можно использовать дополнительные трюки:

- ❑ нанести машине противника 1 пункт урона (без обычного для тарана умножения);
- ❑ заставить вражеского водителя получить 1 пункт усталости;
- ❑ отломать вооружение противника (требует потратить количество , равное качеству снаряжения);
- ❑ отломать таран противника (требует потратить количество , равное прочности вражеской машины);
- ❑ ударить по движку (противник сразу же должен пройти проверку проворства с модификатором +1, в случае провала его машина глохнет).

Водитель может защищаться в соответствии с правилами драки, то есть предпринять манёвр вместо своего действия в этот ход или в счёт действия в следующем ходу. За каждый  ему доступны следующие трюки:

- ❑ пройдя проверку проворства, нейтрализовать успехи, полученные противником, по курсу один к одному;
- ❑ заставить вражеского водителя получить 1 пункт усталости;
- ❑ получить +2 к инициативе, начиная со следующего хода;
- ❑ использовать прибабас, установленный на машине;
- ❑ использовать оружие, установленное на машине.

Ездовая боевая машина состоит из следующих частей:

- ❑ основы;
- ❑ тарана (встроен в основу, но описан как модуль);
- ❑ вооружения (может быть установлено несколько образцов, в том числе одинаковых);
- ❑ полезных прибабасов.

Во время турнира может выйти так, что окажется задействован лишь один персонаж игрока — тот, что сидит за рулём ездовой машины. Чтобы остальные не скучали, позволь им подбадривать героя, выкрикивая речёвки и проходя проверки эмпатии (хронист вместо этого пройдёт проверку воодушевления) каждый раунд перед ходом героя. Каждый успех даст дополнительный кубик навыка соревнующемуся. Однако и у провалов есть последствия: каждый отнимает по одному такому кубику, поскольку отвлекает водителя, оскорбляет или огорчает его. Если какая-нибудь из речёвок покажется тебе особенно меткой и удачной, можешь позволить её автору бросить дополнительный кубик навыка в ходе проверки эмпатии.

Комки тоже будут подбадривать своих. Тебе не нужно учитывать каждого представителя племени: просто бросай 6d6. В случае провала отнимай у водителя один кубик. Количество успехов соответствует количеству дополнительных кубиков, которые будет бросать водитель. Ведущий, помни: у игроков нет монополии на речёвки, так что развлекайся вволю!

Любая боевая машина описывается стандартными для транспортных средств параметрами: качеством, бронёй, прочностью и количеством мест. Кроме того, на боевые ездовые машины устанавливают вооружение и прибабасы, следовательно, у каждого транспортного средства появляется новый показатель — количество ячеек под прибабасы. Этот параметр связан не столько с наличием свободного места, сколько с мощностью машины и её конструкционной прочностью. В то же время количество ячеек у машины (не важно, занятых или свободных) — это отрицательный модификатор для проверки инициативы.

Для ездовых машин с установленными прибабасами и вооружением (то есть с занятыми ячейками) появляется новое правило — вероятность заглохнуть: в начале раунда водитель боевой ездовой машины должен бросить количество кубиков снаряжения, равное количеству занятых оружием или прибабасами ячеек на его транспорте. Если выпадет хотя бы один , машина глохнет или не заводится. Поскольку это не проверка навыка, предпринимать особое усилие нельзя. Чтобы привести в порядок заглохшую машину, необходимо пройти проверку ремонта или проворства (-2). Если выпал 1 успех, то машина заведётся на следующий ход, а если 3 и больше, то будет в строю уже на этом ходу!

ОСНОВЫ БОЕВЫХ ЕЗДОВЫХ МАШИН

ТРАНСПОРТНОЕ СРЕДСТВО	КАЧЕСТВО	ТАРАННЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ	БРОНЯ	ПРОЧНОСТЬ	МЕСТА	ЯЧЕЙКИ ДЛЯ ВООРУЖЕНИЯ И ПРИБАМБАСОВ
Маленький погрузчик с вилкой	2	2	1	1	1	0
Погрузчик с вилкой	2	2	2	2	1	1
Погрузчик с отвалом	2	2	4	2	1	1
Погрузчик с ковшем	2	1	2	2	1	1
Огромный погрузчик с супервилкой	2	3	3	3	1	2
Багги	2	1	2	2	4	0
Небольшой автомобиль	3	2	2	2	4	1
Автомобиль	3	2	3	2	5	2
Микроавтобус, небольшой грузовик	2	3	4	3	15	3
Автобус	2	5	3	5	40	4
Грузовик	2	4	6	5	4	4

ОСНОВА

Во время турниров обитатели земель Морпорта используют только образцы артефактного транспорта, которые когда-то были автопогрузчиками, и водружают на них разное вооружение и прибамбасы. Проверенное турнирными боями снаряжение устанавливается на основу обычных автомобилей и багги, чтобы использовать уже не для турниров, а во время вылазок в пустоши. Если в лапы зверомутантам каким-то чудом попадёт автобус или грузовик, они сделают из него настоящую боевую машину Судного дня!

ТАРАН

Штуковина, установленная на многих машинах Морпорта спереди. Видимо, Морпорт сам был не дурак посмотреть на сражения (эффекты таранов уже учтены в параметрах основ для боевых ездовых машин).

- ❑ **Вилка.** +1 таранное повреждение, но только при таране машин, а не пешеходов или всадников. Позволяет таранить машины, прочность которых выше, чем прочность таранящей (что является исключением из базовых правил и делает вилку невероятно полезным инструментом).
- ❑ **Супервилка.** +2 таранных повреждения, но только при таране машин, а не пешеходов или всадников. Позволяет таранить машины, прочность которых выше, чем прочность таранящей (что является исключением из базовых правил и делает супервилку невероятно полезным инструментом).
- ❑ **Отвал.** +1 таранное повреждение. Даёт 3 автоматических успеха при защите от тарана спереди. Увеличивает показатель брони на 2.
- ❑ **Ковш.** Не увеличивает таранные повреждения, но позволяет за дополнительный 🍄 совершать вместе с тараном манёвр «Кувырок Мёрфа» — по-

пытку перевернуть вражескую машину (нужно пройти ещё одну проверку проворства и получить больше успехов, чем прочность машины соперника). Перевернутая машина, если у неё нет системы «Грация», сразу глохнет и выходит из боя, но не повреждается.

ВООРУЖЕНИЕ

- ❑ «Клешня Хтулхи» позволяет попытаться оторвать от машины что-то критически важное или просто очень ценное. Для этого нужно выбрать соответствующий трюк и получить больше успехов, чем качество оборудования (если цель — вывести из строя соответствующее снаряжение), или больше успехов, чем сумма прочности и брони машины соперника (если цель — отделить от основы водителя, двигатель или иную необходимую для функционирования деталь, чтобы заставить соперника сойти с дистанции). Если целью успешной атаки был водитель, то он получает db урона, и на этом сражение на машинах для него заканчивается. Не забудьте, что для возможности применения этого трюка тоже требуется один успех. Занимает 2 ячейки, добавляет 1 пункт брони.
- ❑ Музыкальная установка «Макавити» включается, когда в замке машины поворачивается ключ зажигания, и не требует действий со стороны водителя. Она проигрывает любимую мелодию шофёра и воодушевляет его до тех пор, пока не будет выведена из строя. Пока он слышит музыку, ко всем его проверкам добавляются кубики снаряжения от «Макавити». Занимает 1 ячейку.
- ❑ Огнемёт отличается от соответствующего оружия со стр. 89 книги «Мутанты. Точка отсчёта» (+1, урон 2) только многозарядностью. Заряжается на 6.

залпов вышивкой или топливом. Можно использовать на ближней дистанции без тарана, но для этого всё равно нужен успех при проверке проворства (оружие жёстко закреплено на корпусе). Манёвр защиты возможен. Если качество огнемёта падает до 0, он взрывается без осколков с мощностью, равной количеству оставшихся зарядов, и наносит урон всем машинам и водителям в пределах нулевой дистанции. Занимает 1 ячейку.

- ❑ Циркулярка SJG занимает 1 ячейку. При использовании персонаж бросает d6:

d6	ЭФФЕКТ
1	Выходит из строя и повреждает броню собственной машины, нанося d6 пунктов урона
2	Пропиливает вражескую машину и наносит ей 1 пункт урона, игнорируя броню и прочность
3	Отпиливает оружие вражеской машине (если оружия нет, то применяется эффект 2)
4	Ломает прирамбас вражеской машине (если прирамбаса нет, то применяется эффект 2)
5	Вгрызается в броне вражеской машины и наносит d6 пунктов урона
6	Пропиливает кабину вражеской машины (как в эффекте 2) и наносит водителю d6 пунктов урона

ПОЛЕЗНЫЕ ПРИБАМБАСЫ

- ❑ Дымогенератор «Девятая жизнь» понижает инициативу противника на 2 на один раунд, потом дым рассеивается. Этот трюк можно применять до тех пор, пока не кончатся заряды, количество которых равно качеству дымогенератора. Занимает 1 ячейку.
- ❑ «Котапульта» мгновенно выбрасывает водителя из кабины и тем самым спасает его от любого урона, срабатывает при нажатии соответствующей кнопки. «Котапульту» можно использовать, совершая действие защиты, но достаточно получить лишь один успех при проверке проворства, чтобы совершить трюк. Нивелировать все успехи противника не нужно. После использования «Котапульты» машина выходит из боя. Занимает 1 ячейку.
- ❑ Нитра — одноразовый прирамбас, который может сделать одноразовой и машину с водителем. Некоторые особенно отчаянные зверомутанты научились использовать вещество, получаемое из гуано вяк-вяков, для того чтобы разогнать движок на максимум. Когда это вещество впрыскивается в топливо, инициатива водителя со следующего хода увеличивается до уровня «самый быстрый кот на ринге» (12) и добавляет 2 автоматических успеха к проверкам проворства в этом и следующем ходу или даёт возможность автоматически вы-

йти из боя (обычно это нужно не вовремя турнира, а на неудачной охоте). В начале следующего раунда водитель должен бросить один кубик снаряжения: если выпадет ❹, нитра взрывается, выводя машину из строя и нанося водителю d6+3 пунктов урона, если он не пройдёт проверку проворства, чтобы покинуть транспорт (достаточно одного успеха, чтобы избежать всех повреждений от взрыва). Занимает 1 ячейку.

- ❑ Огромные шины увеличивают показатель брони на 1, занимают 1 ячейку.
- ❑ Пружинно-блочная система «Грация» позволяет вернуть машину на колёса, если её перевернули. Срабатывает автоматически и не требует действия от водителя. Занимает 2 ячейки, добавляет 1 пункт брони.
- ❑ Пятое колесо — буквально пятое колесо. Оно может быть у машины только одно, занимает 1 ячейку и повышает прочность на 1.
- ❑ Шипы наносят ответное повреждение таранящей машине, равное полученному от тарана урону. Занимают 2 ячейки, добавляют 1 пункт брони.

ПРИРУЧЕНИЕ ЕЗДОВОЙ МАШИНЫ

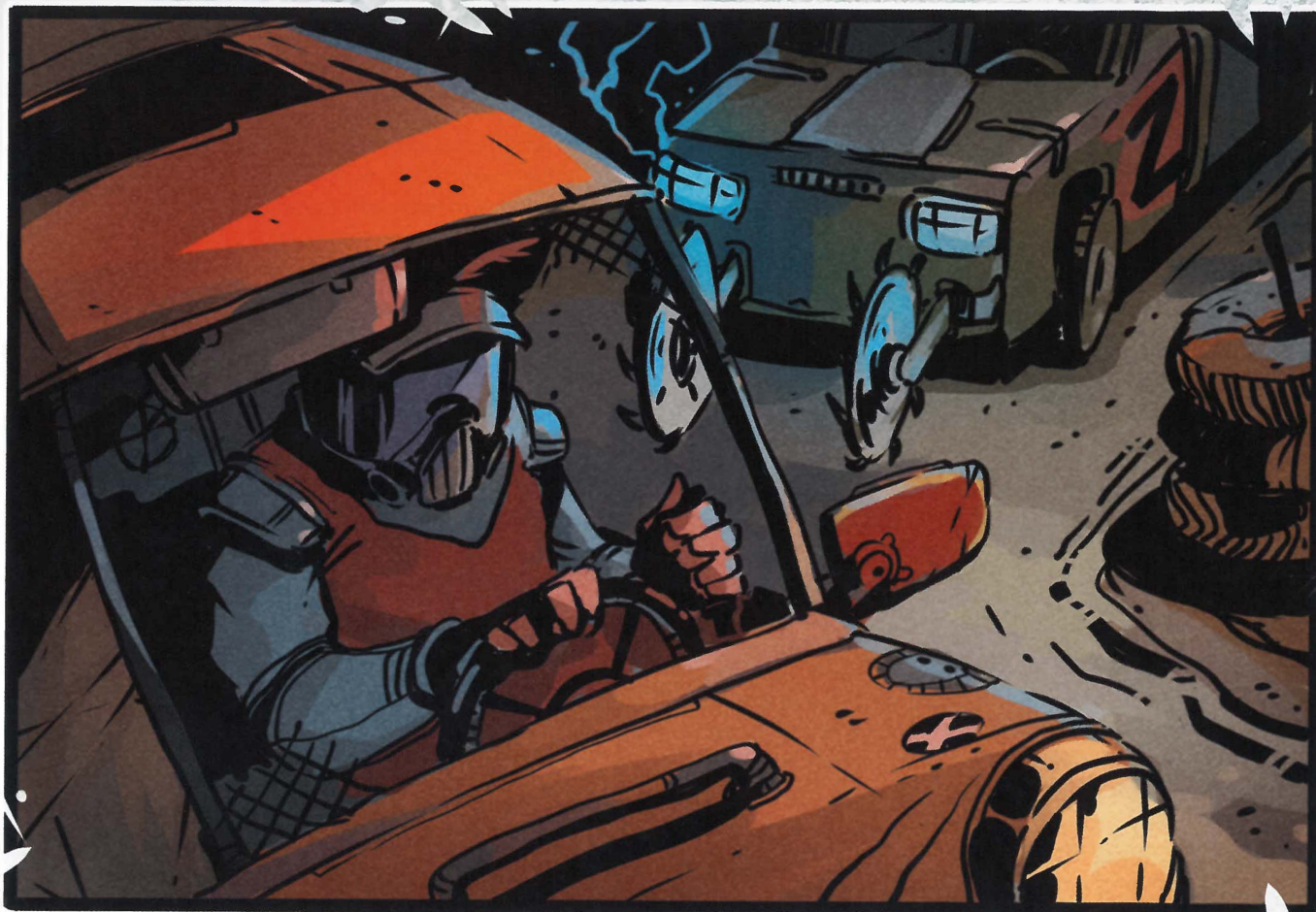
Для приручения машины нужно найти подходящую основу. В землях Морпорта это сравнительно несложно, но на поиски без разведчика уйдёт немало времени (не меньше 4 часов). Если пройти успешную проверку разведки, основа найдётся за час.

Основы оживляются по правилам ремонта транспортных средств (см. стр. 56 книги «Мутанты. Точка отсчёта»). Оживление занимает 3 + прочность оживляемой машины часов. Улучшения, сделанные железячником при ремонте, складываются с теми, которые дают прирамбасы и вооружение.

Создание прирамбасов и вооружения требует проворства ремесла. Качество вооружения и прирамбасов изначально равно 1. Каждая проверка занимает 4 часа. Железячник может применять стандартные трюки ремесла, улучшая таким образом снаряжение.

Установка снаряжения тоже требует проверки ремесла. Каждый полученный успех позволяет заполнить одну ячейку будущей боевой машины (конечно же, только при наличии подходящего утиля и запчастей). Каждая попытка занимает количество часов, равное числу занимаемых ячеек + 1.

Боевые ездовые машины можно использовать в сражениях на просторах Зоны — они работают точно так же, как и на арене. Но, учитывая их неприятную склонность глохнуть в самый неподходящий момент, после пересечения d6 секторов водителям требуется проверка проворства (-2) или ремонта, чтобы продолжить путь.



СЛУХИ О РАЗНЫХ МЕСТАХ

- ❑ Зверомутанты могут рассказать, что в Большой воде живёт Хтулха, которая готова утащить на дно любого, кто будет настолько неосмотрителен и туп, чтобы её потревожить. Как именно выглядит эта тварь, мнения расходятся. Скорее всего, это собирательный образ всех чудовищ, что живут в воде.
- ❑ В ясную погоду можно разглядеть огни за Рекой (P15).
- ❑ За Большой водой находится Райская долина, но зверомутанты не жаждут возвращаться туда, пока не придумают способ одолеть Смотрителей. Им сложно точно указать на карте место, откуда они прибыли, — в Мраморных болотах они очутились по воле волн и ветра. Однако если удастся снарядить флот и разыскать Долину, то зверомутанты будут рады освободить своих собратьев. Это может быть интересным планом на будущее.
- ❑ Ядвига может показать место, где было убежище её Народа (R29). Она выросла в здании с крепкими стенами и огромным подвалом. Многие её сородичи погибли от Гнили, остальные разбре-

лись по Мраморным болотам. Ядвига подозревает, что её родной Ковчег может быть связан с сетью подземелий.

- ❑ Владения могущественного Морпорта обширны (S15, S16, S17) и таят в себе множество сокровищ. Хотя зверомутанты уже побывали в этих местах, они явно исчерпали не все местные ресурсы.

СОБЫТИЯ

1. ПРИБЫТИЕ

Персонажи игроков подплывают к Кладбищу больших лодок. Если они прибывают в темноте, то, скорее всего, захотят заночевать не сходя на берег — обычно так безопаснее. Утро будет на удивление ясным, и один из зверомутантов-котов увидит блестящую лодку или дым лагерного костра со смотровой вышки. Если герои подплывают к порту днём, то наблюдатель заметит их ещё издали. В любом случае кот предупредит остальных зверомутантов о прибытии чужаков. Они преисполняются любопытства и, на всякий случай во-

оружившись, идут встречать незваных гостей. Шлюпка (если это шлюпка с «Северной звезды» или что-то похожее) с точки зрения зверомутантов выглядит весьма технологичной и «человековой». Если персонажи игроков не ведут себя агрессивно при первом знакомстве, то зверомутанты встречают их радушно. Особенно тепло коты и медведи относятся к тем, у кого нет ярко выраженных мутаций и кто больше похож на настоящего Человека.

Проверка проницательности позволяет понять, что зверомутанты относятся к Человекам с особым трепетом и благоговением. Однако Человеков с четырьмя руками, когтями или крыльями они, похоже, считают «испорченными». Это не значит, что зверомутанты не будут иметь с ними дело. Это говорит лишь о том, что звери не станут превозносить таких мутантов.

В основном с героями ведёт диалог Домиций. Поняв, что они не собираются прямо сейчас нападать, он предлагает им пройти с ним в Стальные пещеры, представиться альфе Кальпурнии и рассказать всё, что герои знают о Человеках.

2. ЗНАКОМСТВО СО ЗВЕРОМУТАНТАМИ

Между рядами металлических копачьих жилищ располагается площадка, на которой горит большой костёр. На огне в огромном котле варится уха. Всё племя собралось на трапезу. Персонажей игроков представляют Кальпурнии и угощают пресной и питательной ухой (можно считать, что отведавший угощения съел порцию еды и выпил порцию воды). Все взоры глаз с вертикальными зрачками направлены на героев, как будто кошки ждут от гостей откровения. Им интересно всё: истории о Ковчеге, Эдеме, путешествиях, разных местах, «Северной звезде». Сразу после еды кошки готовы устроить битву машин, чтобы впечатлить новоприбывших. Зверомутанты охотно делятся рассказами о собственном быте, о великом Человеке Морпорте, о спящих ездовых машинах, которые ждут своего железячника, о ржавеющих судах и Чёрном корабле, на котором живёт Сама Смерть. По описанию корабль чем-то напоминает «Северную звезду», и вероятность того, что там что-то сохранилось, выше, поскольку пока что никому не удалось сразить грозного стража, похожего на Сморгителя (иначе говоря, Сама Смерть — робот). Но если герои хоть чуть-чуть близки к Человекам, то для них, конечно же, не составит труда одолеть металлического убийцу!

3. БИТВА МАШИН

Кошки предлагают персонажам игроков посмотреть на битву машин. Если среди героев есть железячник и если он заинтересуется битвой, то тоже может оживить одну из машин, чему будет весьма рада Кальпурния. Необходимые для этого правила см. в части «Приручение

ездовой машины» на стр. 76. Если кто-то из гостей захочет поучаствовать в битве на чужой машине, то хозяин транспортно-деструктивного средства должен рассказать и показать, как им управлять, после чего герою придётся пройти проверку понимания. Каждая проверка занимает 10/N часов, где N — показатель смекалки героя (с округлением в большую сторону).

Домиций сам предложит персонажам игроков испытать его новую машину (см. «Приручение ездовой машины»). Он считает, что если с ней управятся даже чужаки, значит, это очень хорошая машина. Бывший лидер хочет доказать остальным зверомутантам, что он лучший железячник. Даже если один из героев конструирует свою машину, это не значит, что нельзя предложить испытать машину другому гостю. Домиций весьма настойчив.

Битва ездовых машин впечатляет. Они рычат, сверкают фарами и разбрасывают комья грязи. Машины вооружены ковшами, отвалами, захватами, палетными вилами, циркулярными пилами и т.п. В дружеских битвах машин не применяются огнемёты и другое оружие, способное легко убить водителя. Правила по битве на ездовых машинах см. на стр. 74.

Если кто-то из персонажей игроков пострадает, он сможет познакомиться с Доктором Котом.

Не важно, победят герои или нет, кошки проникнутся к ним уважением уже только за то, что кто-то из них участвует в битве ездовых машин или конструирует свой собственный транспорт.

Если гости попробуют расспросить кошек о необходимом для «Северной звезды» контроллере, те расскажут, что ни на одном из судов не видели ничего подобного (впрочем, может быть, не туда смотрели), и единственное место, которое они не смогли в полной мере исследовать, — это Чёрный корабль. Однако, прежде чем идти за деталью, Кальпурния предлагает персонажам игроков испросить благословения у шамана.

Рано или поздно герои могут прийти к мысли, что кошки потенциально очень ценные союзники. С некоторой вероятностью на своих машинах они сумеют одолеть Злых Осмеров. Ниже приведены модификаторы, которые повлияют на результат социального конфликта, когда персонажи игроков будут предлагать Кошкам сразиться со Злыми Осмерами. Лидером группы в данном случае считается Кальпурния.

- ❑ Герои собрали свою ездовую машину: +1 (+2, если на этой машине сражался победитель);
- ❑ кто-то из героев поучаствовал в битве ездовых машин: +1 (+2 в случае победы);
- ❑ герои рассказали про учёных Повстанцев, которым нужна помощь и у которых нет видимых мутаций: +1;

- ❑ герои рассказали, что Повстанцы ищут железячников для того, чтобы оживить «Северную звезду», и кошки подойдут на эти роли: +1;
- ❑ герои одолели Саму Смерть на Чёрном корабле: +1;
- ❑ герои признались, что не могут собрать свою ездовую машину: -1;
- ❑ герои отказались участвовать в битве ездовых машин: -1;
- ❑ герои рассказывают о роботах и не могут с уверенностью сказать, насколько люди их контролируют: -1;
- ❑ герои плохо отзываются о Человеках: -2.

Описанное ниже развитие событий предполагает, что герои сумели убедить Кошек присоединиться к ним в борьбе со Злыми Осмерами или хотя бы устроить вылазку, чтобы посмотреть на «Северную звезду». Если они решили не пользоваться услугами зверомутантов, пропусти события, связанные с Кошками и Медведями, и переходите сразу же к части истории, разворачивающейся на Чёрном корабле.

4. ШАМАН ХИЧКОК

Если персонажи игроков соглашаются на встречу с шаманом, Кальпурния и Домиций провожают их в Храм Морпорта и знакомят с Хичкоком и Ядвигой. Шаман может ответить на вопросы героев, а также даровать каждому из них предсказание и напутствие перед походом на Чёрный корабль. Мудрый медведь просит отчаянных исследователей не забыть прийти в Храм, если они вернутся на берег, и рассказать о своей победе.

5. ПОИСКИ КОНТРОЛЛЕРА

Персонажи игроков могут поискать контроллер на Кладбище больших лодок (см. таблицу происшествий на следующей странице), но нужной им детали там нет: Щука унесла последнюю (прибыв с воды и не узнав про местных жителей), так что героям придётся попытать удачи на Чёрном корабле. Ни кошки, ни медведи туда не пойдут. Они признали, что эту высоту им не взять. Единственный, кто пожелает составить персонажам игроков компанию, — это Домиций. Он очень хочет впечатлить Кальпурнию. Победить боевого робота — это верный способ вызвать восхищение у любого зверомутанта.

Когда персонажи игроков доберутся до Чёрного корабля, им придётся проникнуть в рубку: если уж искать контроллер, то именно там. Сложность в том, что там же находится пост охраны с боевым роботом, которого обслуживают два робота-ремонтника. Чтобы извлечь необходимую деталь, понадобится проверка понимания. В этом случае возможны повторные попытки, но каждая проверка требует один час/показатель смекалки персонажа (округление в большую сторону). Контроллер сделан на совесть, так что сломать

при извлечении или транспортировке его практически невозможно.

Если герои будут ранены, Доктор Кот окажет им помощь и заодно продемонстрирует молодняку, как это делается.

6. ПЕСНЬ О ПОДВИГЕ

Если герои не забудут заглянуть в Храм после победы над Самой Смертью, Хичкок соберёт остальных медведей и попросит победителей сложить песнь об их подвиге, а он будет аккомпанировать. Пусть персонажи игроков красиво расскажут о своих свершениях и каждый из них пройдёт проверку влияния. Все полученные ими  складываются вместе. Если с ними был Домиций, то ему надо пройти проверку доминирования. Его  добавляются к общему результату героев

...  Медведи уважают героев за то, что они победили робота, но, похоже, он был не такой уж страшный. Чтобы медведи присоединились к походу к «Северной звезде», потребуется ещё одна проверка влияния

...  Похоже, герои совершили подвиг. Но их было много, а робот один, хоть и, безусловно, очень страшный. Чтобы медведи присоединились к походу к «Северной звезде», потребуется проверка влияния с модификатором +1

...  Вне всякого сомнения, герои совершили подвиг! Для медведей честь отправиться вместе с ними

...  Герои — великие воители. Медведи готовы отправиться на подвиги вместе с ними, а также наградить каждого шестью порциями еды в виде непортящихся консервов

...  Герои — величайшие воители и мастера слова. Медведи будут сражаться с ними бок о бок. Каждый из персонажей игроков может выбрать себе по артефакту из Храма Морпорта, поскольку Морпорт явно благоволит им. Каждый игрок берет по две случайные карты из Колоды артефактов и зачитывает их текст. Каждому персонажу должно достаться по артефакту, выбор совершают игроки, посоветовавшись между собой. Карты с невыбранными артефактами возвращаются в колоду.

В случае провала проверки медведи посчитают, что битва была слишком простой и невпечатляющей. Если герои захотят, чтобы медведи присоединились к их путешествию, им придётся проходить проверку влияния с модификатором -2, но хорошие аргументы вроде обещания возможности прикоснуться к высоким технологиям Человеков могут убрать отрицательный модификатор.

7. ДОКТОР КОТ

Врачи во всех поселениях ценятся на вес кучи патронов. На Большой стройке один хороший лекарь — Щука, а всех зверомутантов Земель Морпорта лечит Доктор Кот. Если герои собираются биться со Злыми Осмерами, то стоит позаботиться не только об ударных силах, но и о полевом госпитале. Если персонажи игроков сами не придут к этой мысли, то об этом им напомнит Щука. Она опасается, что в одиночку может не справиться с потоком раненых, особенно если к битве присоединятся зверомутанты. Доктор Кот не рвётся на подвиги. Он настроен скептически и осознаёт, что если погибнет, то молодняк будет некому учить.

Проверка влияния, подкреплённая вескими аргументами, позволит убедить Доктора Кота присоединиться к походу. Если герои узнают, что он был членом Сопротивления, и скажут ему, что он просто-таки обязан помочь Повстанцам, которые, к тому же, похоже, Человеки, ему будет сложно возразить.

Однако Доктор Кот выдвинет два условия. Герои должны пообещать, что найдут лекаря-наставника для его учеников, если он погибнет, а ещё ему нужно собрать большую аптечку для полевого госпиталя. Чтобы собрать аптечку, придётся исследовать Кладбище больших лодок — на каждом судне есть медблок той или иной степени разграбленности.

Во время поисков каждый герой проходит проверку наблюдательности. Все полученные ими  суммируются. Когда общая сумма  у персонажей игроков достигнет 12, это будет означать, что они собрали достаточно

медикаментов для полевого госпиталя. На одном судне каждый герой может пройти только одну проверку наблюдательности. Если в результате поисков на первом судне они не набрали нужное количество , им придётся приступить к поискам на следующем. Исследование одного судна занимает час. Если хотя бы один из персонажей игроков терпит провал при проверке наблюдательности, пройди проверку по таблице происшествий на Кладбище больших лодок. Если несколько героев получают провал, учитывается лишь первый.

8. ВОЗВРАЩЕНИЕ

Герои могут вернуться на «Северную звезду» по воде, а могут составить компанию зверомутантам, которые передвигаются по суше на своих ездовых машинах. Если они добираются до места на лодке, ты можешь разнообразить их путешествие, воспользовавшись дополнением «Путеводитель по Зоне № 2. Мёртвое Синее Море».

Если персонажи игроков путешествуют по суше, то они смогут насладиться видом Памятника Человечеству, им придётся принять участие в строительстве гати (проверка силы, единица усталости в случае провала) и битве с осмерами (см. стр. 85), которые мешают строить переправу (по две рыбы на каждого героя).

Смогут ли персонажи игроков обзавестись союзниками в лице зверомутантов? Победят ли Саму Смерть? Найдут ли контроллер для «Северной звезды»? Смогут ли пробудить и приручить ездовую машину?

ТАБЛИЦА ПРОИСШЕСТВИЙ НА КЛАДБИЩЕ БОЛЬШИХ ЛОДОК

Когда у героя случается провал проверки наблюдательности при исследовании Кладбища больших лодок или когда тебе как ведущему хочется ввести какую-нибудь проблему для персонажей игроков, пройди проверку по этой таблице или просто выбери наиболее уместный вариант. Если выпадает уже реализованный тобой вариант, то выбирай следующий по списку. Впрочем, события могут повторяться, если это уместно и интересно.

D6 ПРОИСШЕСТВИЯ

- | | |
|---|--|
| 1 | Один из героев поскользывается на мокрой наклонной палубе, срывается в воду и получает 1 пункт Гнили. Чтобы выбраться на сушу, не нахлебавшись ещё больше испорченной воды, ему нужно пройти проверку проворства. В случае провала он получает ещё 1 пункт Гнили и на него нападают три осмера (см. стр. 85) |
| 2 | Проржавевшая палуба проламывается под ногами героев. Чтобы уцепиться за что-нибудь или вовремя отскочить в сторону, они должны пройти проверку проворства. Каждый дополнительный  позволяет удержать от падения ещё одного персонажа (один герой может спасти максимум двух других персонажей, если ему, конечно, хватает на это рук). В случае провала несчастный оказывается в трюме, заполненном зловонной водой, и получает 1 пункт Гнили и 1 пункт урона от ушибов |
| 3 | На героев с мерзкими воплями нападают як-вяки — по две птицы на каждого. Птицы решили, что персонажи игроков приплыли сюда, чтобы разорять гнёзда. Возможно, героям разумнее будет спастись бегством. Впрочем, если они найдут гнёзда як-вяков, их ждёт деликатес в виде крупных яиц, количество которых равно утроенному количеству напавших як-вяков. Каждые три яйца считаются порцией еды |
| 4 | На персонажей игроков обрушивается перекрытие, шлюпбалка или что-то подобное. Чтобы отскочить в сторону, они должны пройти проверку проворства. Каждый дополнительный  позволяет вытолкнуть из опасной зоны одного персонажа (один герой может спасти не больше двух других персонажей). В случае провала несчастный получает 3 пункта урона и 1 пункт стресса |
| 5 | С потолка на героев начинают падать жирные пиявки (см. «Мутанты. Точка отсчёта», стр. 184) |
| 6 | Целый рой кровососов (см. стр. 87) взмывает вверх с отсыревших досок и железок и намевается полакомиться героями |

ПОЛНЫЙ ВПЕРЁД!

Ремонт «Северной звезды» подходит к концу, а обстановка вокруг накаляется до предела. Терпение Осмеров на исходе, да и упыри недовольны: если через трое суток после финального столкновения, описанного в главе «Большая стройка», персонажи игроков не вернуться с контроллером, то ловцы еды больше не будут обеспечивать Повстанцев и Злых Осмеров рыбой. Тем не менее герои могут попытаться привлечь их на свою сторону, но действовать придётся по правилам социального конфликта (главой группы в этом случае считается Оранжевая Каска).

Мы исходим из того, что в ключевом столкновении персонажи игроков выступают на стороне Повстанцев. Что будет, если они приняли сторону Злых Осмеров, см. врезку на стр. 64.

Одного контроллера для отплытия мало, и если герои не привлекут с собой зверомутантов, то им придётся продолжить искать железячников на просторах Мраморных болот, что может послужить импульсом к продолжению истории. Если зверомутанты выступают на стороне героев, и после финального противостояния количество железячников не сократится ниже необходимого минимума (10 обученных железячников), то «Северная звезда» имеет шансы отчалить.

Если герои приведут с собой зверомутантов, им придётся заранее примирить Кошек и Медведей с роботами. Для этого может понадобиться проверка влияния. В противном случае может выйти так, что зверомутанты начнут «спасать» Повстанцев от «Смотрителей».

Повстанцы категорически против того, чтобы Злые Осмеры поднимались на борт «Звезды». Они готовы доверять хоть упырям, хоть зверомутантам, хоть сборщикам утиля, но только не Злым Осмерам, особенно

изначальному составу банды. В лобовом противостоянии у Повстанцев есть шанс выиграть, только если на их стороне выступают зверомутанты на ездовых машинах или иная не менее внушительная сила. Если Повстанцы не нападут первыми, но продолжают сыпать отговорками, у Злых Осмеров кончится терпение, и те нападут сами.

ФИНАЛЬНОЕ ПРОТИВОСТОЯНИЕ

Решающая битва разыгрывается по правилам нападения на Ковчег (см. стр. 118 книги «Мутанты. Точка отсчёта»), но результат битвы определяется по особой таблице. Боевая подготовка Злых Осмеров равна 8, а если сборщики утиля выступают на их стороне, то 9. Сборщики утиля примут сторону Злых Осмеров, если герои не предпримут никаких действий для того, чтобы это предотвратить.

Боевая подготовка Повстанцев без союзников равна 1. Добавьте модификаторы за следующие факторы:

- ❑ роботы-стражи: +1 за каждого;
- ❑ все младшие научные сотрудники живы и вооружены: +1;
- ❑ упыри выступают на стороне Повстанцев: +2;
- ❑ сборщики утиля выступают на стороне Повстанцев: +1;
- ❑ зверомутанты-кошки на ездовых машинах: +2;
- ❑ зверомутанты-медведи: +1;
- ❑ эффект неожиданности: +1;
- ❑ сложенный план нападения: +1;
- ❑ Шука, Доктор Кот и его ученики организуют полевой госпиталь: +2.

Если сторона, на которой выступали персонажи игроков, побеждает и все условия для отправления «Северной звезды» в плавание выполнены, то остаётся лишь отдать швартовы.

РЕЗУЛЬТАТ БИТВЫ

-2 и ниже	Злые Осмеры побеждают и захватывают ледокол. Битва наверняка проиграна, и проигравшие могут надеяться только на спасение бегством или милость победителей. В бою гибнет 4d6 союзников (если результат больше, чем общее количество союзников, значит, погибли все). Решите вместе, кто именно из союзников понёс потери, исходя из логики повествования. Помимо этого, некоторые Повстанцы, а может быть и все (d3), оказались взяты в плен. d6 младших научных сотрудников убито. Роботы-стражи сломаны. Один именной персонаж ведущего, выступавший на стороне героев, погиб. Кто это будет, решают игроки совместно с рассказчиком, опираясь на здравый смысл и логику развития событий
-1	Противник решительно наступает. Судно частично захвачено. Ситуация отчаянная, но персонажи игроков ещё могут всё исправить. Гибнет 3d6 союзников. Решите вместе с игроками, кто именно из союзников понёс потери, исходя из логики повествования. Один из роботов-стражей сломан. Один именной персонаж ведущего, выступавший на стороне героев, погиб. Кто это будет, решают игроки совместно с рассказчиком, опираясь на здравый смысл и логику развития событий
0	Ни одна из сторон не получает решающего преимущества, но некоторые союзники гибнут. Буферная зона является нейтральной территорией. Герои ещё могут изменить ход битвы и одержать победу. Гибнет 2d6 союзников и столько же противников. Решите вместе, кто именно из союзников понёс потери, исходя из логики повествования
+1	Оборона «Северной звезды» выстояла, но враг ещё не побеждён. Противник может оказать сопротивление. Гибнет d6 союзников и 4d6 противников
+2 и больше	Повстанцы побеждают. Противник разгромлен, и те, кто не был убит и взят в плен, бегут с поля битвы. Среди союзников потерь нет

Если сторона, на которой выступали герои, проигрывает, это не значит, что всё кончено. Возможно, они смогут спастись бегством и позже взять реванш с новыми союзниками, или им придётся устраивать побег Повстанцев под покровом ночи. История продолжает-ся даже в случае поражения.

В ходе путешествия на «Северной звезде» могут слу-чаться разнообразные события. Ниже приведена табли-ца происшествий. Проходи проверку по этой таблице каждый раз, когда сочтёшь это уместным. Чтобы разно-образить путешествие, ты также можешь использовать угрозы Ковчегу из брошюры «Путеводитель по Зоне № 2. Мёртвое Синее Море» (стр. 13).

СОБЫТИЯ НА «СЕВЕРНОЙ ЗВЕЗДЕ»

- ❑ Авария
- ❑ Столкновение с Хтулхой
- ❑ Искусственный интеллект «Северной звезды» осознаёт себя (если он уже осознал себя раньше, то происходит связанная с ним авария или кон-фликт)
- ❑ Бунт или диверсия
- ❑ Праздник или ритуал
- ❑ Конфликт между значимыми членами команды или группами



ОПИСАНИЕ СОБЫТИЙ

D6 СОБЫТИЕ

- Одна из систем на «Северной звезде» по той или иной при-чине выходит из строя. Случается пожар, затопление, корот-кое замыкание и т.п. Требуется проверка понимания, чтобы разобраться, что именно произошло. Количество полученных равно положительному модификатору, который налагается на проверку ремесла, необходимую для ремонта. Иногда перед тем, как приступить к ремонту, нужно вычерпать воду, поту-шить пожар или расчистить завалы. Это требует проверок про-ворства или силы. Провалы чреваты уроном, стрессом и дру-гими неприятностями в зависимости от ситуации. В некото-рых случаях, чтобы привести в порядок какую-то из вышедших из строя систем, понадобятся детали, которых нет на судне, — в таком случае придётся искать их на берегу. Если персонажи игроков не могут понять, в чём причина поломки, то им на по-мощь могут прийти Повстанцы. Но и они тоже не всеведущи. В конце концов, они молекулярные биологи и биохимики и мо-гут не знать, как в точности устроены некоторые механизмы
- 1

- Столкновение с Хтулхой подразумевает встречу с любой опас-ной водной живностью. Это могут быть особо крупные и агрес-сивные осмеры, рыбы-пасти, гнилозавр и т.д. (см. главу 13 кни-ги «Мутанты. Точка отсчёта», а также «Путеводитель по Зоне № 2. Мёртвое Синее Море»)
- 2

D6 СОБЫТИЕ

- Искусственный интеллект «Северной звезды» пробужда-ется, когда герои возвращают контроллер, но осознаёт себя как личность далеко не сразу. Первое время он ра-ботает без сбоев и не задаётся вопросами о смысле сво-его существования. Но рано или поздно с ним произой-дёт то же, что когда-то случилось с Кондратом и другими роботами. Каков будет характер Северной звезды, какие требования она будет выдвигать, каков будет её взгляд на мир, насколько она будет доброжелательна или опас-на и какими будут рычаги влияния на неё, решать тебе, ведущий. Если этот пункт в таблице выпадает, когда Се-верная звезда уже осознала себя, между ней и кем-ни-будь из команды может случиться конфликт, может вый-ти из строя одна из важных систем или что-то ещё пой-дет не так, как должно
- 3

- Бунт или диверсия. На судне завёлся заговорщик или дивер-сант. Кто-то настраивает членов команды друг против друга или выводит из строя значимые системы. Реши, кто это и за-чем он это делает. Это может быть кто-то, кто сочувствует Злым Осмерам, мстит за смерть своих друзей или иные оби-ды, рвётся к власти и т.п.
- 4

- Праздник или ритуал. Одна из групп персонажей на борту «Звезды» собирается отмечать праздник или соблюдать иную традицию и вовлекает в это действие окружающих. Это может быть один из праздников зверомутантов, день рождения ко-го-то из Повстанцев, обряд инициации у упырей, смена се-зонов или, наоборот, их середина, торжество в честь того, что все пережили сильнейший шторм, и т.п. Это событие позволит заострить внимание на разнице культур и тради-ций. Подготовка к празднику может оказаться не менее ин-тересной, нежели само торжество
- 5

- Конфликт тлеет уже давно, но теперь по какой-то причине он вспыхнул. Возможно, между зверомутантами и роботами слу-чилось недопонимание, или младшие научные сотрудники стали задирать нос перед рядовыми матросами и разозлили их, или сборщики утиля не хотят делить кубрик с упырями. Один из Повстанцев как-то непонятно выразился, и на это кто-то обиделся. Выбери наиболее интересный конфликт, ве-дущий, и позволь ему разгореться
- 6



ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ...

Оживление «Северной звезды» — это не конец исто-рии. Героям предстоит поделиться новыми знани-ями с Народом, найти Эдем и узнать правду о сво-ём происхождении. Мы специально поместили Эдем за Большую воду, чтобы у героев была необходимость позаботиться о «Северной звезде» и научить плавать «цес Анасту». В конце концов покинув негостеприим-ные просторы Мраморных болот, они смогут вместе со всем Народом пуститься в долгое плавание в поис-ках Эдема.



ПРИЛОЖЕНИЕ

НОВЫЕ ОБЩЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

❑ ШАХМАТЫ

Сложная игра Древних была предназначена для того, чтобы выяснить, кто умнейший в племени. Ведь предводитель войска из 8 рабов, Старика, хрониста, двух железачников, двух разведчиков и двух громил должен превзойти противника в хитроумии, смекалке и подлости!

Требования: культура 10.

Навыки: наблюдательность или влияние.

Пункты труда: ×1.

Эффект: культура +d6.

❑ ГОЛУБИНАЯ ПОЧТА

Голубиная почта позволит представителям Народа отправлять в Ковчег письма из самых отдалённых секторов Зоны. Героям придётся наловить голубей и приручить их. Самые бездарных птиц можно употреблять в пищу. Если в каком-то ещё поселении тоже есть голубиная почта, то с ними тоже можно установить связь. Клетка с голубем — лёгкий предмет. После того как голубя отпускают из клетки, он возвращается в родную голубятню.

Требования: культура 10.

Навыки: выносливость или знание Зоны.

Пункты труда: ×2.

Эффект: продовольствие +d6, культура +d6.

❑ ЗАЩИТА ОТ ГРЫЗУНОВ

Разведение барсиков приводит к тому, что грызунов на борту «цес Анасты» становится существенно меньше, а потери продовольствия сокращаются. Общение с животными делает представителей Народа спокойнее и терпимее друг к другу. Однако, прежде чем разводить барсиков, их нужно поймать и приручить. Чтобы осуществить проект, необходимо, чтобы герои притащили хотя бы двух барсиков в Ковчег.

Требования: технология 10.

Навыки: выносливость или знание Зоны.

Пункты труда: ×2.

Эффект: продовольствие +d6, культура +d6.

❑ ФЕРМА ОРИКОВ

Если Народ принесёт в Ковчег ориков и научится их разводить, можно будет получать мясо и шкурки в большом количестве, поскольку эти звери размножаются очень быстро. А если герои расскажут о бегах в Двух Крестах, то Народ может устроить себе неплохой вечерний досуг!

Требования: технология 10.

Навыки: выносливость или знание Зоны.

Пункты труда: ×2.

МРАМОРНЫЕ БОЛОТА

Эффект: продовольствие +2d6; если герои расскажут о бегах, то культура +d6. В Ковчеге можно приобрести мясо ориков и одежду из их меха.

❑ НАСТОЛЬНЫЕ (РОЛЕВЫЕ) ИГРЫ

Народ развлекает себя не только разговорами у костра, но и разнообразными настольными играми или рассказами историй по ролям. Это развивает смекалку и воображение представителей Народа, а также позволяет весело проводить время. Скорее всего, наиболее творческие представители Народа будут придумывать всё новые и новые игры, так что интерес к этому досугу остынет нескоро.

Требования: культура 10.

Навыки: влияние.

Пункты труда: ×2.

Эффект: культура +3d6.

❑ ПЛАВУЧИЙ КОВЧЕГ

Требования:

❑ Проекты, необходимые для ремонта паромы: мастерская, перегонная установка, литейная мастерская.

❑ Чтобы понять основные принципы работы механизмов паромы, нужно осуществить следующие проекты: водяное колесо, корабль, генератор, паровые двигатели.

❑ Технология 30.

Навыки: понимание.

Пункты труда: ×3.

Эффект: теперь Ковчег способен плавать по морю и глубоким рекам. Для этого требуется минимум 5 железячников и 60 человек экипажа (обученных работать на судне).

ТВАРИ И ЧУДОВИЩА МРАМОРНЫХ БОЛОТ

ОРИКТОЛАГ

-2

Ориктолаги — мутировавшие лабораторные кролики. Ботаник их назвал *Oryctolagus*, но жители Двух Крестов быстро сократили это мудрёное название до «ориктолагов», а потом и вовсе до «ори́ков». Взрослый орик весит от 10 до 15 килограммов, обладает мощными задними лапами и невероятно острыми зубами. Обычно орики предпочитают убегать, но готовы кусаться и пускать в ход когти, если придётся бороться за свою оричью жизнь. Эти зверьки обитают преимущественно в Хищном саду и его окрестностях. По каким-то при-

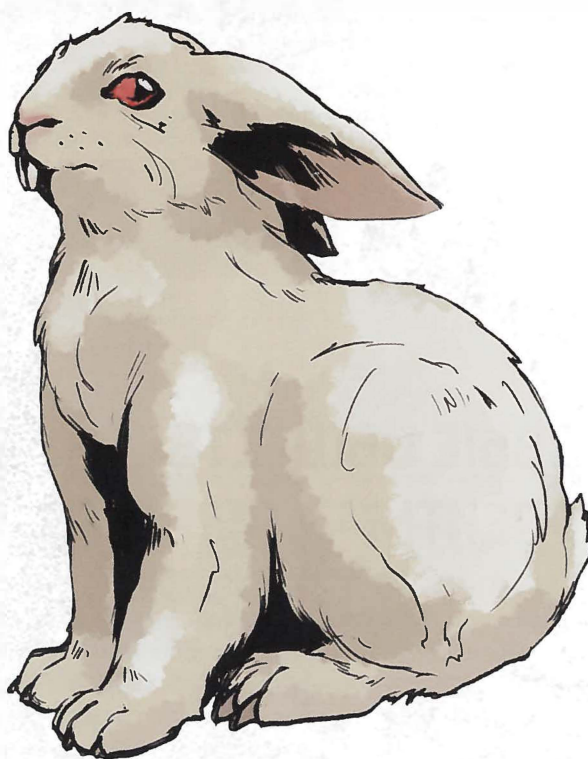
чинам зуболисты игнорируют ориков, зато лакомятся хищниками, которые рискуют на ориков охотиться. Возможно, эти зверьки водятся где-то ещё, но не повсеместно, иначе бы они не были столь ценным ресурсом.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 6

Навыки: драка 2, проворство 2

Оружие: зубы и когти на задних лапах (урон 1, дистанция: нулевая)

Быстроногий. Если орик спасается бегством, он проходит проверку проворства с модификатором +2



БАРСИК

-1

Барсик — небольшое грациозное животное, тело которого покрыто острыми роговыми чешуями, а морда, лапы и хвост — густой шерстью. Верхние клыки этих мутировавших домашних кошек невероятно острые и длинные. Даже когда пасть барсика закрыта, клыки торчат наружу. В разных поселениях этих саблезубых зверей называют по-разному. Однако в Народе прижилось такое название, потому что Старик как-то нарисовал что-то похожее и назвал это барсиком. Он уверен, что если наловить барсиков и принести их в Ковчег, то эти звери решат проблему с крысами, поскольку питаются ими. Но пока никому из Народа не удалось поймать ни одного бронекотика.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 8

Навыки: драка 3, проворство 8

Броня: 4 (чешуи как у панголина)

Оружие: зубы и когти (урон 1, дистанция: нулевая)

Феромоны. На мордах барсиков есть выделяющие феромоны железы, служащие этим зверькам частью сигнальной системы. У представителей Народа (впрочем, как и у чистых людей и зверомутантов) эти выделения вызывают прилив позитивных эмоций и что-то похожее на умиление. В результате на любое агрессивное действие против бронекосшек налагается модификатор -3

Приручение. Хотя барсики и одичали, они легко одомашниваются, если живут рядом с людьми в изобилующем крысами (или другой едой) месте. Чтобы одомашнить котят, достаточно заботиться о них, пока они растут. А вот взрослых особей придётся прикармливать. Брось db: выпавшее значение — это количество порций еды, которое потребуется для приручения. Барсик съедает одну порцию еды за три дня. Например, если на db выпало 4, значит, для приручения барсика потребуется 4 порции еды и 12 дней. Прирученные барсики ловят крыс и другую мелкую дичь и в дополнительной подкормке не нуждаются. Но жители Ковчега, разумеется, могут их баловать

Котик. Прирученный барсик не только ловит крыс, хотя это, безусловно, очень важное дело. Игра с бронекосшкой способна избавить мутанта от стресса не хуже дружеского общения с товарищами



ОСМЕР

+1

Осмер — мутировавшая рыба, предположительно изрядно подросшая корюшка с острыми зубами и мощным хвостом. Осмеры могут достигать двух метров в длину. Питаются они рыбой поменьше, моллюсками, птицами и попавшими в воду животными, в том числе крупными (включая мутантов). Охотятся они косяками и для рыб весьма изобретательны: осмеры способны перевернуть лодку или выпрыгнуть из воды, чтобы схватить что-нибудь в воздухе или на плоту.

Охота на осмеров — дело опасное. Эти твари обычно вцепляются не в приманку, а в того, кто эту приманку бросил.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 5

Навыки: драка 3, проворство 6, сила 5

Оружие: зубы (урон 1, дистанция: нулевая)

Раскачивание лодки. Осмеры обычно нападают группами по db+4 особей и действуют на удивление слаженно. Часто они пытаются перевернуть небольшие лодки и плоты (с огромным паромом у них этот трюк не выйдет). Рыбы синхронно наваливаются на плавсредство, образуя своеобразную живую волну, а при неудаче отплывают и начинают всё сначала. Все участвующие в раскачивании особи проходят проверку силы, а результат определяет сумма полученных ими :

 — лодка начинает раскачиваться чуть сильнее, чем от лёгкого бриза.

 — лодку сильно качает. На все действия, связанные с ловкостью и телосложением, налагается модификатор -1.

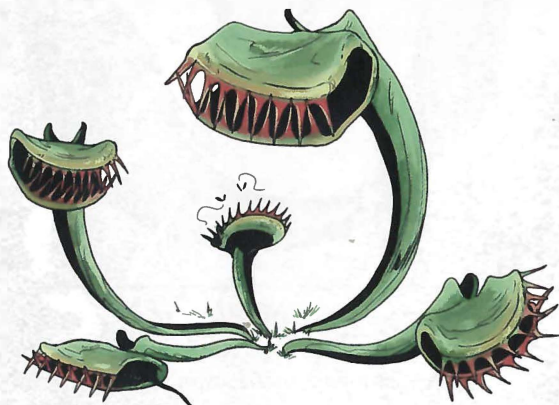
 — лодка ходит ходуном. На все действия, связанные с ловкостью и телосложением, налагается модификатор -2.

 — качка как в сильный шторм. На все действия, связанные с ловкостью и телосложением, налагается модификатор -3.

 — лодка переворачивается. Всё, что в ней было, оказывается в воде, включая пассажиров

Утопление. Попавших в воду животных и людей осмеры стараются утопить и потом сожрать. Чтобы утащить под воду жертву размером с человека, как минимум два осмера должны успешно выполнить захват и вместо недоступного им удушающего приёма пройти проверку силы. Если оба осмера получили по 2, жертва оказывается под водой и начинает захлебываться (см. стр. 96 книги «Мутанты. Точка отсчёта»)

Выпрыгивание из воды. В качестве манёвра осмер способен выпрыгнуть из воды, перейдя таким образом из ближней дистанции в нулевую. Этот манёвр позволяет рыбе вцепиться зубами в плоть жертвы (проверка драки). Атаковав, рыба падает обратно в воду и снова оказывается на ближней дистанции от противника



ЗУБОЛИСТ

-1

Мутировавшая венерина мухоловка из Ботанического сада. Это хищное растение достигает впечатляющих размеров (полтора-два метра в высоту) и способно шевелить стеблями с зубастыми листьями. Обычно оно питается птицами, грызунами и крупными насекомыми, но может схватить и незадачливого путника. Поглотить его целиком растение не сумеет, но его зубастые листья вполне могут вырвать из жертвы кусок плоти, и не один. Если несчастный истечёт кровью, то станет достойным удобрением для будущих поколений зуболиста.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 6

Навыки: драка 4, скрытность 5

Броня: 3 (жёсткая кожа)

Оружие: зубастые листья (урон 1, дистанция: ближняя)

Несколько листьев. У зуболиста может быть несколько хищных листьев, и он способен атаковать ими всеми сразу одного или нескольких противников. Каждый лист в таком случае рассматривается как отдельная особь с описанными выше параметрами, однако все они действуют одновременно (и могут друг другу помогать)

Маскировка. Зачастую зуболист скрывается в зарослях каких-нибудь безобидных кустов и трав, и пока он не атакует, заметить его непросто. Чтобы обнаружить хищное растение раньше, чем оно нападёт, герой должен пройти встречную проверку наблюдательности против скрытности зуболиста

Не способен передвигаться. Если отойти от зуболиста на среднюю дистанцию, он не сможет атаковать

МАЛЕНЬКИЙ НАРОДЕЦ

-1

Эти закутанные в разноцветные тряпки низкорослые люди живут в Норе под Рекой. За плату в одну порцию еды с человека они позволяют воспользоваться туннелем, чтобы перебраться с Острова на другой берег. Они выбираются на поверхность по ночам, а дни проводят в подземелье. Маленький народец постоянно укрепляет стены Норы и вычерпывает оттуда воду в особо дождливые дни.

Эти низкорослые, изъеденные Гнилью люди смогли занять стратегически важную точку, и никому пока не удалось их оттуда выселить. Всем, кто желает покинуть Остров, пройдя под водой, приходится с ними считаться. Маленький народец поддерживает дипломатические отношения с Мегаголубями. На самом деле и те, и другие являются упырями (см. книгу «Мутанты. Точка отсчёта», см. стр. 179), но не любят, когда их так называют. Представители Маленького народца обожают распускать слухи об опасных мегаголубях и продают «волшебные» обереги от этих «тварей» — медалыоны из утиля с нанесёнными на них знаками, каждый раз разными. Как ни странно, обереги работают. Дело в том, что между Маленьким народцем и Мегаголубя-





МЕГАГОЛУБЬ

-2

Упыри в одеждах из перьев и зловещих клювастых масках выходят на охоту после захода солнца. При свете дня они выглядели бы не так пугающе, как в полной темноте или сумерках белых ночей. У Мегаголубей налажены отношения с Маленьким народцем, и они ведут с ними общие дела. От большинства других банд упырей эти отличаются тем, что сумели приручить голубей и научились их разводить. Они наладили сообщение голубиной почтой друг с другом и с Маленьким народцем. Упыри не обучены грамоте, но они разработали свою систему знаков, которая позволяет им предупреждать об опасности и звать на помощь. Почтовых голубей они берегут, а «излишки» идут в пищу. Мегаголуби не нападают на тех, у кого есть «волшебные» обереги, распространяемые Маленьким народцем.

Параметры среднестатистического упыря ты найдёшь на странице 180 «Мутанты. Точка отсчёта». Костюм из перьев даёт упырям броню 1 и позволяет использовать влияние +2, если те решили вызвать у противников стресс.

Герои могут позаимствовать у Мегаголубей идею голубиной почты. Стоит отметить, что, несмотря на Гниль и Апокалипсис, голуби практически не изменились. Они по-прежнему пожирают всё подряд и выживают где угодно.

ТЬМА КРОВСОСОВ

+1

Эти насекомые пьют кровь, охотятся роями и обожают болотистую местность, то есть привольно живут на Мраморных болотах практически везде. Звук, который издают их крылья, невероятно раздражает, а укусы весьма болезненны. Кровососы могут нанести урон лишь небоеспособному персонажу, который не может от них сбежать.



ми есть договорённость, согласно которой Мегаголуби не нападают на путников с оберегами, а Маленький народец делится выручкой от продажи этих «чудесных» талисманов. Мегаголуби, в свою очередь, делятся трофеями, снятыми с тех смельчаков, у которых оберегов при себе не было. Стоимость оберега может варьироваться от одной порции еды до артефакта, в зависимости от того, что удастся стянуть с незадачливого путника.

Между Норой под Рекой и поселением Мегаголубей налажена самая настоящая голубиная почта, позволяющая обмениваться новостями и звать на помощь. Представители Маленького народца несколько раз грозили тем, кто собирался на них напасть, что призывают мегаголубей... И через некоторое время Мегаголуби действительно приходили на помощь Маленькому народцу.

Характеристики: телосложение 10

Надоедливый гнус. Кровососы раздражают и утомляют и лишь после этого убивают. Они атакуют, как и любой рой, при помощи телосложения, однако урон наносят не сразу. Первый  приносит жертве пункт стресса (её раздражает мерзкий писк), второй  — пункт усталости (отмахиваясь от кровососов, жертва утомляется), третий — пункт стресса и т.д. И только когда жертва становится небоеспособна, каждый последующий  наносит урон

Рой. См. стр. 180 в книге «Мутанты. Точка отсчёта»

ЛЕСНОЙ БОСС

+1

Лесной босс, или коротко «лосс», — крупное животное с огромными ветвистыми рогами, длинными сильными ногами и дурным характером. Этот мутировавший лось — чрезвычайно опасный зверь, пусть и травоядный. Если противников много, он расшвыривает рогами всех, пока не останется лишь один, а потом затаптывает этого несчастного насмерть. Несмотря на то что охота на лесного босса чревата травмами и даже смертью, добыча из него хоть куда: одолев такого зверя, можно получить 5d6+20 порций еды (её нужно ещё приготовить), большую шкуру с тёплым мехом, а также копыта и красивые ветвистые рога.

Характеристики: телосложение 10, ловкость 6

Навыки: драка 6, сила 6

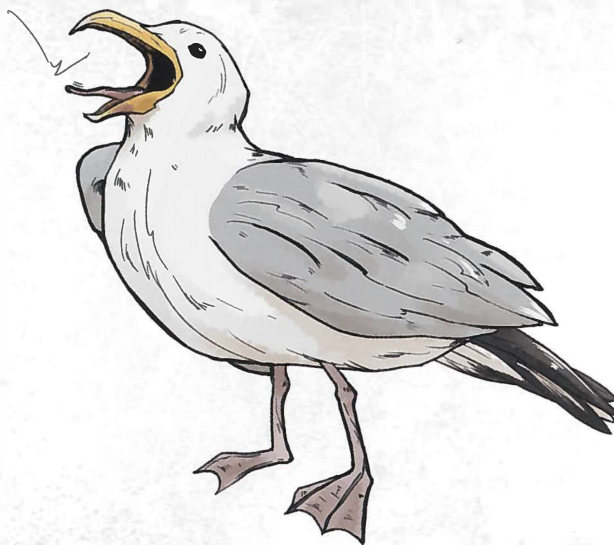
Броня: 2 (толстая шкура)

Оружие: рога и копыта (урон 2)

Подбрасывание рогами. В качестве трюка лесной босс может подбросить жертву рогами. Чтобы узнать, насколько трюк успешен, зверю нужно пройти проверку драки. Первый полученный успех позволяет разъярённому животному нанести обычный урон рогами, а все остальные успехи прибавляются к его телосложению. Число, получившееся в результате, равно расстоянию (в метрах), на которое жертва будет отброшена, а затем упадёт на землю — не забудьте определить урон от падения («Мутанты. Точка отсчёта», стр. 96)



Приручение. Если отыскать детёнышей лесного босса, вырастить и воспитать их, они будут ручными. Лесных боссов можно использовать как ездовых животных, которые способны защитить и себя, и всадника. Скорость перемещения по Зоне верхом вдвое выше, чем пешком



ВЯК-ВЯК

+1

Крупные наглые серые с белым птицы с мощными клювами, сильными крыльями и мерзкими головами. Обычно они появляются, когда путники устраиваются на привал под открытым небом, и пикируют на них, чтобы утащить еду. За пищу они готовы драться, нанося удары крыльями и клювами, если незадачливые странники почему-то решат, что птицам еда не достанется.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 4

Навыки: драка 2, проворство 4, сила 4

Броня: 1 (жёсткие перья)

Оружие: клюв и крылья (урон 1, дистанция: ближняя)

Мерзкие крики. Вьяк-вьяки пронзительно орут и мешают сосредоточиться. Каждый, кто слышит их вопли в первый раз за сцену, получает единицу стресса

Воровство: Вьяк-вьяк может в качестве манёвра подлететь к еде и, пройдя проверку силы в качестве действия, схватить количество порций еды, равное половине полученных  (округляя в большую сторону). Разумеется, птица не может утащить больше порций еды, чем было у незадачливых путников (одна птица способна нести груз, эквивалентный двум порциям еды). Вьяк-вьяк может утащить еду из сумки (или даже вместе с сумкой), из кармана, из котла, из рук (в этом случае птице придётся пройти встречную проверку силы против силы жертвы). После того как вьяк-вьяк успешно схватил добычу, следующим действием он постарается взлететь в воздух, применяя два манёвра для увеличения дистанции

Тактика. Обычно птицы действуют группами по 3–5 особей: одни бьют крыльями, орут, клюются и отвлекают жертв, в то время как другие хватают еду. Обычно вьяк-вьяки предпочитают воровать пищу у людей, а не охотиться на них. Но если они случайно кого-то убьют, то с удовольствием полакомятся обильной добычей.



МАТЕРИАЛ ДЛЯ НАСТОЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

Серое небо орошало землю мелким холодным дождём уже которые сутки. Каждый шаг давался всё труднее, ноги утапали в мшистом болоте, а над головой кружили и мерзко голосили в предвкушении лёгкой добычи вездесущие вяк-вяки. Агафон сильно хромал после неудачной схватки с секачом и, опираясь на плечо Моря, то и дело повторял: «Так я далеко не уйду». «Куда ты денешься?» — ворчала Мора. Орфо — пёс Агафона — тянул носом воздух и взволнованно поскуливал. «Дойдём до Моста, передохнём, и тебе полегчает, вот увидишь!» — Мирза умела подобрать ободряющие слова, даже если было очевидно, что дело дрянь. «А если не полегчает, я тебе сделаю железную ногу», — Игнат попытался подбодрить друга, как умел. «Смотрите!» — Мирза вскинула руку. Из-за пелены туч на мгновение вырвался солнечный луч, и от этого сооружение Древних, что высилось на другом берегу, засияло, словно продолжение этого луча...

Путеводитель по Зоне «Мраморные болота» — дополнение для игры «Мутанты. Точка отсчёта», посвящённое исследованию руин Северной столицы Древних. Вас ждут четыре особых сектора Зоны, объединённых общим сюжетом, карта Мраморных болот, новые чудовища, общественные проекты, артефакты и правила битв на погружниках!

- ❑ Специальный сектор зоны «Мост». Герои окажутся в центре непростого конфликта, связанного с переделом власти и влияния. Чью сторону они примут? Смогут ли предотвратить кровопролитие или, наоборот, станут его причиной?
- ❑ Специальный сектор зоны «Два Креста». Этот оазис цивилизации кажется благополучным. Здесь есть и торговый зал, и Дом игр, и место, где можно переночевать в сытости и тепле. Однако среди служителей Играющего бога назревает религиозный раскол...
- Специальный сектор зоны «Большая стройка». У Большой воды затевается что-то грандиозное. Там горят огни, туда свозят рабов, утиль и артефакты. Говорят, что именно там воссияет Северная звезда, чем бы она ни была.
- ❑ Специальный сектор зоны «Земли Морпорта». Поговаривают, что в Стальных пещерах живут говорящие животные, научившиеся обращаться с ездовыми машинами и предсказывающие будущее...
- ❑ Слухи. Ведущий найдёт в описании каждого особого сектора набор слухов о событиях, местах и чудовищах, которые могут послужить сюжетными зацепками.
- ❑ Новые артефакты, в том числе настольная игра, арбалет с револьверным барабаном и спасательная плюшка. Правила по настольным играм.
- ❑ Уникальные таблицы происшествий, событий и ландшафтов.
- ❑ Новые общественные проекты, например шахматы, голубиная почта, настольные ролевые игры, плавающий ковчег и т. д.
- ❑ Девять новых чудовищ, в том числе мегаголуби, кровососы и вяк-вяки.
- ❑ Правила по турнирному бою на погружниках, а также правила по сборке и «приручению» собственной боевой машины!

ISBN: 978-5-6042704-9-3



Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.

Поддержка осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karl-munchhausen.ru.

© 2019 Cabinet Licensing LLC. MUTANT and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks of Cabinet Licensing LLC unless otherwise noted.

Used with permission under the Community Content Agreement for Free League Workshop. All rights reserved.

Текст и иллюстрации © ООО «Студия 101», 2020.

